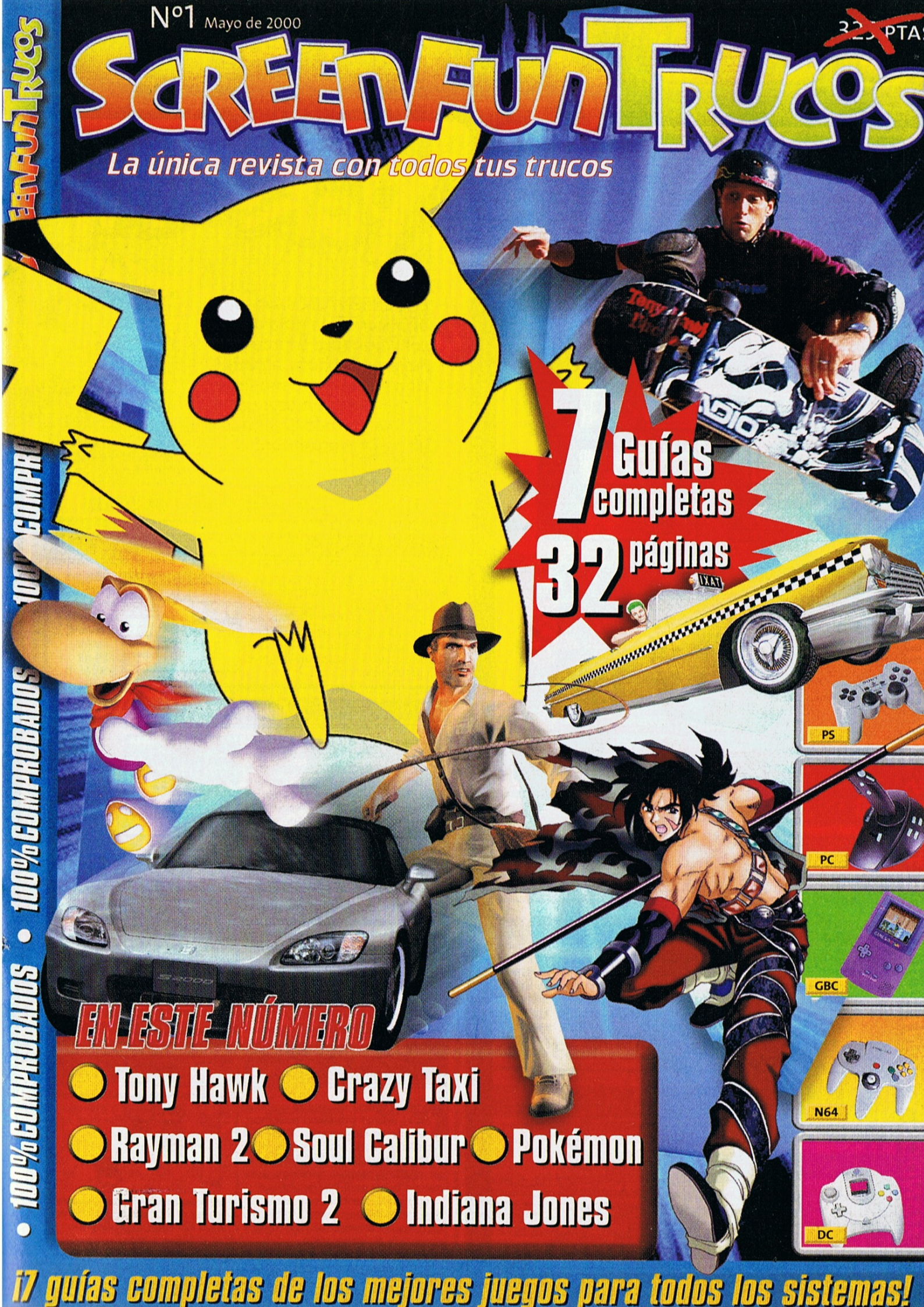
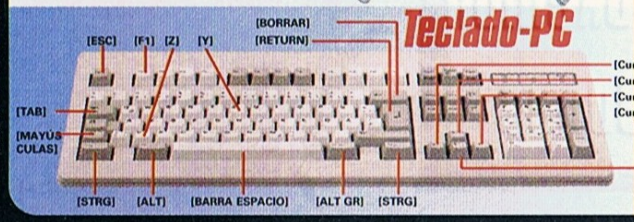

Nº1 Mayo de 2000
ScreenFunTrucos
La única revista con todos tus trucos
7 Guías completas
32 páginas
PS
PC
GBC
N64
DC
EN ESTE NÚMERO
Tony Hawk
Crazy Taxi
Rayman 2
Soul Calibur
Pokémon
Gran Turismo 2
Indiana Jones
¡7 guías completas de los mejores juegos para todos los sistemas!
100% COMPROBADOS

Puedes consultar estas guías cuando te atasques o desde el principio, ¡tú decides! Ya sabes que lo único importante ¡es la diversión!

2 Pokémon — GB
6 Gran Turismo 2 — PS
10 Rayman 2 — PC, N64, DC
16 Soul Calibur — DC
20 Tony Hawk — N64, PS
22 Crazy Taxi — DC
24 Indiana Jones — PC



Pokémon

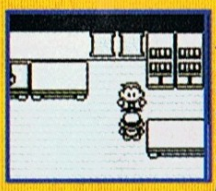
En SCREENFUN 8/00 publicamos la guía de consejos para triunfar en *Pokémon*. Ahora, a petición popular, ¡te mostramos un tour por todo el mundo pokémon!

Ash y Pikachu se han hecho inseparables.

Un tour por el mundo Pokémon

1) Pueblo Paleta

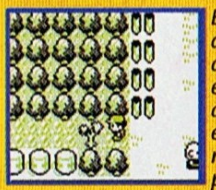
La aventura comienza en tu pueblo natal, Paleta. Intenta abandonarlo y el profesor Oak te proporcionará tu primer pokémon (Bulbasaur, Charmander o Squirtle). Con él librarás tu primera batalla contra Gary. Después toma la ruta 1 para dirigirte a Ciudad Verde.



En las próximas visitas a Paleta, Oak evaluará tu colección de pokémon.

2) Ciudad Verde

Un paquetito espera al profesor Oak en la tienda de Ciudad Verde: lleva el paquete a Paleta y conseguirás el Pokédex. Ahora compra Pokéballs (sirven para capturar pokémon) en la tienda y corre a la ruta 2 en dirección al Bosque Verde. ¡Ahora comienza lo bueno!



En el cruce de caminos del norte, entre los arbustos, encontrarás una poción.

3) Bosque Verde

En el Bosque Verde comienza la gran aventura: es la primera vez que otros entrenadores pokémon te retan a un duelo. Para ello utilizan entre tres y seis de sus mejores monstruos. Reúne tú también una tropa de lucha parecida y aprovecha para ganar experiencia.

Persevera en tus paseos y encontrarás a un eléctrico Pikachu.

En el Bosque Verde te enfrentas por primera vez a otros entrenadores pokémon. ¡La prueba de fuego!

4) Ciudad Plateada

Podrás admirar un museo y entrar en el primer gimnasio pokémon, en el que te enfrentarás al jefe del gimnasio, Brock, con sus pokémon de roca (Geodude y Onyx). En la tienda puedes comprar pociones, aunque no te hacen falta por ahora.

Sólo podrás entrar en el laboratorio secreto del norte con la habilidad corte (que conseguirás más tarde): obtendrás el Ámbar Viejo.

Al entrar al laboratorio secreto de Ciudad Plateada, el profesor te dará el Ámbar Viejo.

5) Mt. Moon

En tu camino por la ruta 3 pelearás mucho. No gastes pociones para curarte; es mejor volver atrás al centro pokémon de Ciudad Plateada. Por fin llegarás a Mt. Moon, donde el malvado grupo Team Rocket busca fósiles de pokémon. Al noroeste de la primera bóveda encontrarás una Piedra Lunar. ¡Intenta capturar un Geodude aquí!

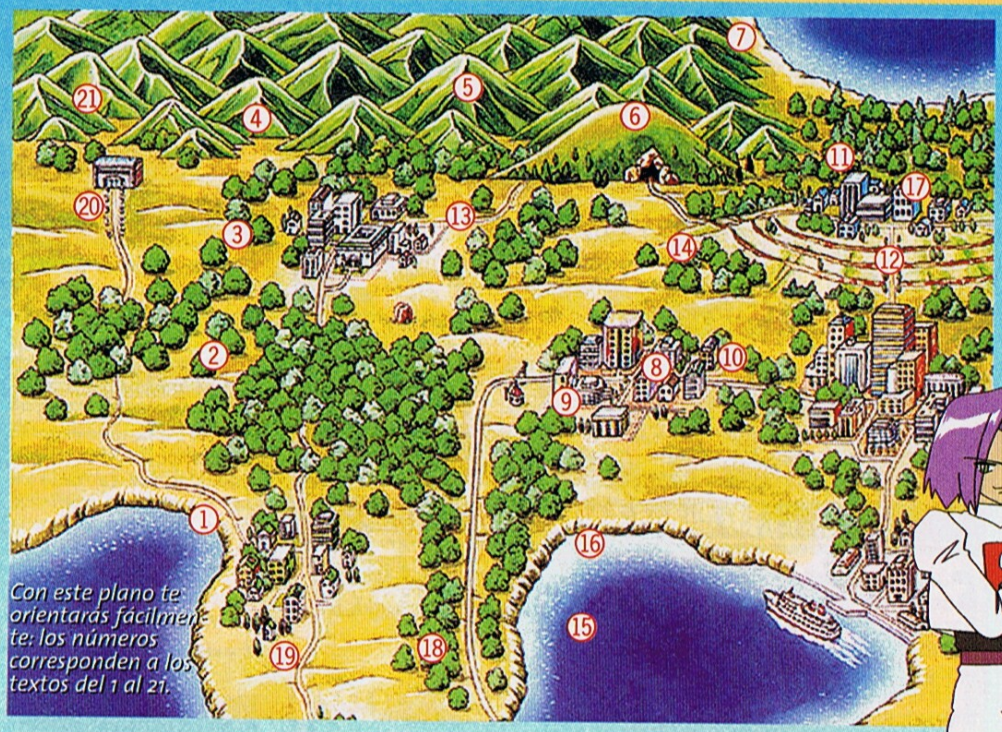
El malvado Team Rocket protege interesantes hallazgos.

6) Ciudad Celeste

La ruta 4 te lleva a Ciudad Celeste. En su gimnasio-piscina te aguarda Misty con sus pokémon Staryu y Starmie. ¡Si tienes a Bulbasaur, será fácil ganarles!

A la izquierda, junto a la casa del noreste, está la salida secreta de la ciudad. Sólo puedes entrar después de visitar la casa del mar. De camino, lucharás con Gary y un montón de entrenadores.

Sólo conseguirás la bici si usas un vale. Te lo darán en Ciudad Carmín.



Con este plano te orientarás fácilmente: los números corresponden a los textos del 1 al 21.

7) Casa del mar

En la casa del mar mantendrás un diálogo con un amante de los pokémon: se trata de Bill, que se disfraza de pokémon para estudiarlos. Ayúdale a salir del disfraz y conseguirás la tarjeta de embarque para S.S. Anne. Sal de la casa y entra de nuevo: el ordenador de Bill te proporcionará una interesante información. Recorre la ruta 5 para llegar a Ciudad Carmín.

En el ordenador de la casa del mar hay interesantes datos Pokémon.

"¿Buscáis problemas? ¡Pues escuchad nuestro lema!". James se esfuerza para hacer una presentación intimidatoria. ¡Sin éxito!

8) Ciudad Carmín

Sólo con la habilidad de corte podrás llegar al gimnasio de Ciudad Carmín: aquí te espera Lt. Surge con sus tres electro-pokémon: Pikachu, Voltorb y Raichu.

En la casa del noroeste un pescador te regala su caña. Es vieja, pero ya conseguirás otras mejores. En el club de fans, el presidente te dará un vale para la tienda de bicis de Ciudad Celeste. Consigue la tuya y luego ve al sur: llegarás al S.S. Anne.

Con la caña del pescador podrás pescar pokémon de agua en Ciudad Carmín.

9) S.S. Anne

En la cocina del S.S. Anne, Gary te desafía con una nueva selección de pokémon. Busca luego una superball. Explora a fondo el barco antes de visitar al capitán, que está enfermo. Ayúdale y te regalará la habilidad de corte. En la aduana al oeste de Carmín, si ya has reunido 30 monstruos distintos, el ayudante de Oak te dará un detector. Próxima parada: cueva Diglett.

Después de masajearle la espalda, el capitán te regala la habilidad de corte.

Aunque no veas personalmente al profesor, su asistente te premiará por tu buen trabajo.

10) Cueva Diglett

La cueva Diglett, en la ruta 11, te lleva a la ruta 2, que está cerca del Bosque Verde. Junto a la salida encontrarás al ayudante del profesor Eich, que te regalará la habilidad de destello si ya tienes diez pokémon.

Con la habilidad de corte hallarás la ruta 9, y de ahí, ve al túnel de roca.

En la cueva Diglett puedes capturar a Diglett y Dugtrio. ¡Su habilidad de cavar será muy útil!

11) Túnel de Roca

Para poder cruzar el túnel de roca deberás primero iluminarlo con la habilidad de destello Un total de 13 entrenadores pokémon te salen al paso, además de pokémon salvajes.

La salida está en el nivel más alto en dirección sur. Por la ruta 10 llegarás a Pueblo Lavanda.

¡Qué oscuro! el túnel de roca no tiene luz, ¡necesitas tener la habilidad de destello!

12) Pueblo Lavanda

La misteriosa torre pokémon está al este, detrás de la entrada del pueblo. Sólo podrás capturar pokémon ahí con la Sliph Scope. La conseguirás, o al menos así lo dicen los lugareños, en Ciudad Azulona.

Habla con todos los habitantes de la ciudad y compra el objeto revivir en la tienda. ¡Es muy útil! Luego vete a Ciudad Azulona por las rutas 8 y 7.

Podrás capturar fantasmas en la torre pokémon con la Sliph Scope.

13) Ciudad Azulona

¡Ciudad Azulona! Aquí encontrarás una mansión donde podrás hacerte, si te adentras por la puerta secreta, con el pokémon Eevee. ¡No lo lograrás en ninguna otra parte!

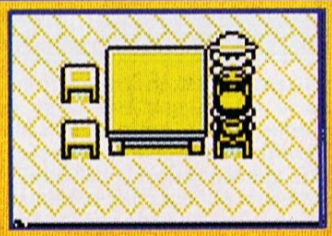
En el restaurante obtendrás el monedero con el que jugar en la sala de recreativas. Allí podrás comprar pokémon interesantes, ¡como el raro Porygon! A través de una puerta secreta (Poster) de la sala de recreativas llegarás al cuartel general del Team Rocket: Giovanni dejará la Sliph Scope después de la batalla. Usa cortar para llegar al gimnasio de Erika: utiliza contra ti a Tangela, Victreebel y Vileplume.

La mansión de Ciudad Azulona Es accesible desde un pasadizo trasero secreto. En esta mansión conseguirás a Eevee.

14) Ciudad Azafrán

Ve hacia Ciudad Azafrán en dirección oeste, donde se encuentra la sede de Sliph-Co. Te encontrarás con Gary, ¡dale una paliza! Después, acaba con Giovanni y conseguirás la ultrapoderosa masterball. ¡Sólo hay una en todo el juego, utilízala sabiamente!

Enfréntate a la jefa del gimnasio, Sabrina, y a sus cuatro psycho-pokémon. Ve luego por las rutas de 12 a 15 hasta Ciudad Fucsia.



Al sudeste de Ciudad Azafrán conocerás a un extraño sujeto.

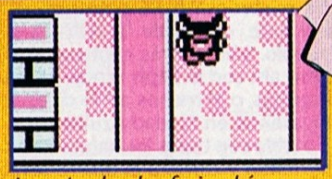
15) Ciudad Fucsia

Los pokémon de Koga son Koffing (x2), Muk y Weezing. Un pescador te regalará arriba la caña buena. ¡Necesitas las tres cañas para conseguir todos los pokémon acuáticos! Un guarda ha perdido su diente de oro. Búscalo en la zona del safari y te dará la habilidad fuerza.

En Ciudad Fucsia conseguirás la caña buena: pruébala en la piscifactoría.

16) Zona Safari

Puedes atrapar pokémon en la Zona Safari a cambio de la cuota de entrada: cuando se acabe el límite de pasos serás teletransportado a la entrada. En la casa secreta al este obtendrás la MO de surf. En la Zona Safari también puedes pescar un Dratini, ¡así te ahorras tener que comprarlo en la sala de recreativas!



La entrada al safari pokémon cuesta 500 monedas.

17) Central Eléctrica

Si tienes la habilidad surf, podrás llegar a este lugar desde la ruta 9. Cuidado al explorarlo: algunos objetos son en realidad Voltorbs con muy mal genio. También encontrarás al rarísimo Zapdos. Necesitarás usar varias ultraballs para atraparle. Ponerle a dormir ayuda. Al final, ve por las rutas 19 y 20 a Isla Espuma.

Llegarás a la central eléctrica con la habilidad de surf.

18) Isla Espuma

En Isla Espuma te espera un laberinto. Empuja todas las piedras con la habilidad fuerza hacia los agujeros. Así bloqueas la corriente subterránea y podrás encontrar la salida. En lo más profundo encontrarás al rarísimo Articuno, ¡de nivel 50!

Al oeste de Isla Espuma está Isla Canela, tu próxima parada.

Isla espuma contiene un laberinto subterráneo, donde tendrás que empujar algunas piedras.

19) Isla Canela

En la Isla Canela, repón tu inventario en la tienda y ve a la casa pokémon: en el sótano encontrarás la llave del gimnasio. Vence allí a Blaine, que usa pokémon de fuego como Growlithe, Ponyta, Rapidash y Arcanine. En el laboratorio puedes entregar el Ámbar Viejo y el Fósil que conseguiste al principio. Vuelve más tarde y tendrán un nuevo pokémon para ti. ¡Magnífico!

A través de la ruta 21 en el norte llegarás a Pueblo Paleta. Ve a Ciudad Verde y vence al último líder de gimnasio, que usa pokémon de tierra.

En el laboratorio se clonan pokémon a partir de fósiles.

19) Calle de la Victoria

Si corres desde Ciudad Verde en dirección oeste, llegarás a la Calle de la Victoria, donde te esperan entrenadores pokémon. Empuja la piedra con la habilidad fuerza sobre los pulsadores. En el tercer piso puedes tratar de capturar al poderoso Moltres. En la ruta 22 volverás a enfrentarte con Gary. Y después...

La calle de la victoria es un laberinto muy complicado, en la que se te presentarán muchos retos de combate.

20) Meseta Añil

Tendrás que aprovisionarte bien en la Meseta Añil! La siguiente batalla es la más importante de cuantas has librado hasta ahora, ¡vas a luchar con el Alto Mando! Te recomendamos que te aprovisiones de revivir y cura total.

La larga lucha final: en la Meseta Añil te enfrentarás a los cuatro mejores entrenadores de la Liga Pokémon.

Duelo con los Top cuatro - y con Gary

En la Meseta Indigo te enfrentarás a los cuatro mejores entrenadores del mundo Pokémon: si has vencido a Lorelei, Bruno, Agatha y Siegfried, Gary aparecerá de sorpresa retándote a un duelo.

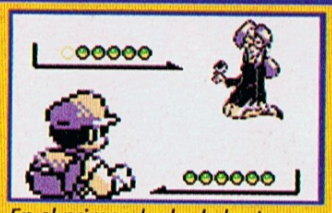
Ha vencido al cuarteto antes que tú y tiene el título de maestro de la Liga Pokémon: ¡para hacerte con el título, tendrás que acabar con Gary por última vez!

Cuando te enfrentes a este último duelo, el nivel de experiencia de tus pokémon tiene que rondar el 55. La tropa debería contener una mezcla de elementos para que puedas contrarrestar todos los ataques sin problemas. Los siguientes trucos te prepararán para este difícil duelo. Ten en cuenta lo siguiente: no puedes salir entre lucha y lucha para llevar a tus pokémon a un centro pokémon, ¡así que asegúrate de que vas bien provisto de objetos curativos de todo tipo!

Lorelei

Lorelei es la maestra del pokémon de hielo: acaba con sus protegidos usando pokémon de fuego, lucha y roca.

Para que tu tropa no acabe congelada luchando contra Lorelei, deberías llevar un par de curas contra ataques de hielo.



En el primer duelo de los top cuatro te enfrentas a Lorelei y sus pokémon de hielo.

Nº	87
Pokémon	Dewgong
Nivel	54
Elemento	Agua

Nº	91
Pokémon	Cloyster
Nivel	53
Elemento	Agua

Nº	80
Pokémon	Slowbro
Nivel	54
Elemento	Agua/Psíquico

Nº	124
Pokémon	Jynx
Nivel	56
Elemento	Psico/Hielo

Nº	131
Pokémon	Lapras
Nivel	56
Elemento	Agua/Hielo

Bruno

El musculoso Bruno posee una mezcla de pokémon de lucha y de piedra: podrás vencer a sus dos Onix fácilmente con un pokémon de agua. Lo mejor contra los demás rivales son los pokémon de tipo volador o psíquico. ¡Seguro que tienes alguno de ésos en tu equipo!

Será mejor que luches contra los pokémon de lucha y piedra de Bruno con pokémon de agua, voladores y psíquicos.

Nº	95
Pokémon	Onix
Nivel	53
Elemento	Roca/Tierra

Nº	106
Pokémon	Hitmonlee
Nivel	55
Elemento	lucha

Nº	107
Pokémon	Hitmonchan
Nivel	55
Elemento	Lucha

Nº	95
Pokémon	Onix
Nivel	56
Elemento	Roca/Tierra

Nº	68
Pokémon	Machamp
Nivel	58
Elemento	Lucha

Agatha

Antes de la lucha contra Agatha deberías poner a algún pokémon con habilidad de cavar en primer lugar de la lista, ¡que puede tirar a los pokémon fantasmas de Agatha de un golpe! Golbat y Arbok también son vulnerables, pero menos. Ataques de agua, eléctricos y de fuego pueden darte buenos resultados.

Los pokémon de Agatha son vulnerables al ataque de cavar. ¡Llévate también antídotos!

Nº	94
Pokémon	Gengar
Nivel	56
Elemento	Fantasma/Veneno

Nº	42
Pokémon	Golbat
Nivel	56
Elemento	Veneno/Volador

Nº	93
Pokémon	Haunter
Nivel	55
Elemento	Fantasma/Veneno

Nº	24
Pokémon	Arbok
Nivel	58
Elemento	Veneno

Nº	94
Pokémon	Gengar
Nivel	60
Elemento	Fantasma/Ven.

Lance

Lance es el jefe de los top cuatro y se impondrá con su poderosos pokémon dragón, que sólo son débiles a ataques de hielo o lucha. El híper rayo, si lo tienes, es también muy efectivo. Prepárate para un duro combate: sus pokémon son increíblemente poderosos. ¡Buena suerte!

Lance tiene especial preferencia por los pokémon dragón, ¡los más poderosos!

Nº	130
Pokémon	Gyarados
Nivel	58
Elemento	Agua/Volador

Nº	148
Pokémon	Dragonair
Nivel	56
Elemento	Dragón

Nº	148
Pokémon	Dragonair
Nivel	56
Elemento	Dragón

Nº	142
Pokémon	Aerodactyl
Nivel	60
Elemento	Roca/Volador

Nº	149
Pokémon	Dragonite
Nivel	62
Elemento	Dragón/Vuelo

Gary

Un duelo sorpresa! Gary se ha hecho con el título de Maestro Pokémon delante de tus narices. Gary pone seis pokémon en la batalla: los primeros tres son siempre los mismos (Pidgeot, Alakazam y Rhyhorn). Los otros tres varían dependiendo del pokémon que haya elegido Gary al principio del juego.

Gary no se limita a un elemento: posee una mezcla colorida de monstruos. Usa la guía de batalla de SCREENFUN 8/oo para ayudarte en este último duelo.

El equipo de Gary está bien equilibrado y pelea con astucia. Tendrás que ganarle por la fuerza bruta o luchando mejor que él.

Nº	18
Pokémon	Pidgeot
Nivel	61
Elemento	Normal/Volador

Nº	65
Pokémon	Alakazam
Nivel	59
Elemento	Psíquico

Nº	111
Pokémon	Rhyhorn
Nivel	61
Elemento	Tierra/Roca

Si Gary eligió al principio a Charmander:

Nº	103
Pokémon	Exeggutor
Nivel	61
Elemento	Planta/Psíquic.

Nº	130
Pokémon	Gyarados
Nivel	63
Elemento	Agua/Volador

Nº	06
Pokémon	Charizard
Nivel	65
Elemento	Fuego

Si Gary eligió al principio a Bulbasaur:

Nº	130
Pokémon	Gyarados
Nivel	61
Elemento	Agua/Volador

Nº	59
Pokémon	Arkanine
Nivel	63
Elemento	Fuego

Nº	03
Pokémon	Venusaur
Nivel	65
Elemento	Planta/Veneno

Si Gary eligió al principio a Squirtle:

Nº	59
Pokémon	Arkanine
Nivel	61
Elemento	Fuego

Nº	103
Pokémon	Exeggutor
Nivel	63
Elemento	Planta/Psíquic.

Nº	09
Pokémon	Blastoise
Nivel	65
Elemento	Agua

Atornillar, hacer tuning, equipar el coche: no todo lo que aporta más velocidad se compra fácilmente. También es importante tener una buena técnica en las curvas.

GRAN TURISMO 2™
THE REAL DRIVING SIMULATOR

Si te gustan las sensaciones realistas, tienes que probar 'Gran Turismo 2'. Para que no tengas ningún problema a la hora de iniciarte en las complejidades del juego, aquí tienes una guía de consejos y explicaciones para poner a punto tus coches.

Las frenadas fuertes con las ruedas delanteras reducen el espacio de frenado, ya que los neumáticos, aunque adquieren mayor agarre por el desplazamiento de la carga, pueden hacer que pierdas el control del coche.

¡El que frena, pierde!

Acelerar y frenar

Para ser el más rápido no solamente es necesario tener un potente motor PS, sino que hay que saber manejar bien el acelerador y el freno.

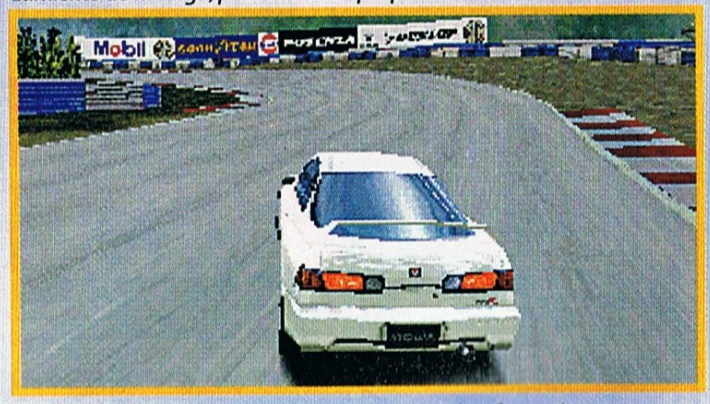
● Acelerar

El arte de acelerar depende de la caja de cambios. Si escoges un cambio automático (sobre todo para los principiantes) sólo necesitas apretar el acelerador y no pensar en nada más.

Para aquellos que escojan el cambio manual, las cosas cambian un poquito. Primero tienes que conseguir un determinado número de revoluciones por minuto para que puedas cambiar de marcha sin perder velocidad. Por cierto, ¡el número de revoluciones no es el mismo en todos los coches, depende del motor!

● Frenar

La mayoría de los principiantes temen pisar el pedal de freno a tope. La victoria reside en saber frenar correctamente en las curvas cerradas. Por eso tienes que frenar bien antes de tomar los giros peligrosos para que luego puedas salir acelerando de ellos. De esta manera podrás tomarlas correctamente y avanzar sin perder el tiempo.



¡Una curva cerrada! En estos casos hay que saber frenar bien.

Motores y tipos de tracción

¿Qué coche elegir?

Tienes cuatro tipos de tracción en tus coches Gran Turismo. Todos tienen sus ventajas y desventajas. A continuación, descubrirás la mejor manera de llevar tu coche en tu próxima carrera.

Este BMW 320 CI que se muestra en la pantalla tiene un motor delantero y tracción en la parte trasera.

Aquí obtendrás todos los datos relevantes, desde la dimensión del peso hasta el número de cilindradas.

● **Motor delantero y tracción en las ruedas traseras - Modelo FH**
El peso del coche está repartido entre la parte delantera y la trasera, y por eso no hay casi nunca sobrecalentamiento de ruedas. Los coches con tracción trasera son los más manejables a la hora de tomar las curvas, y el desplazamiento lateral es relativamente sencillo. De todas maneras, el espacio de frenado en estos coches es más amplio, lo que puede ser en ocasiones una desventaja importante.

● **El motor delantero y tracción en las ruedas delanteras - Modelo FF**
Los coches de este tipo son más espaciosos, ya que no se necesita de ninguna mecánica para pasar la fuerza motora a las ruedas traseras. El punto fuerte reside en esta construcción, y la mayor parte del peso va a la parte delantera.

Ir en carretera mojada tiene muchas ventajas, aunque en los recorridos con numerosas curvas esto puede convertirse en un problema. Las ruedas delanteras se adhieren peor, y por eso debes evitar tomar las curvas con mucha velocidad. Intenta acelerar y frenar de manera proporcional.

● **El motor central y la tracción en las ruedas traseras - Modelo MH**
Este tipo se utiliza mucho en Fórmula 1. Estos coches son los que alcanzan más velocidad. Asimismo, el comportamiento en las curvas es excelente, y permite tomar las curvas con gran precisión. El peso no está repartido de manera proporcional, sino que hay más en las ruedas traseras.

● **Tracción en las cuatro ruedas – Modelo 4x4**
Un coche que reparte su peso sobre las cuatro ruedas es más fácil de conducir que un coche con tracción delantera o trasera. Este principio de tracción es más eficaz en terrenos desiguales, mojados o nevados. Por desgracia, se restan puntos en los comportamientos en las curvas cerradas.

Normalmente, los coches con tracción en las cuatro ruedas adelantan en los recorridos con muchas curvas a los coches con motor central, ¡siempre que el conductor no sea un principiante!

Las ruedas

Ruedas anchas o neumáticos blandos

Aunque el motor y la carrocería estén perfectamente adaptados a los comportamientos de carretera, son las ruedas las que transmiten la fuerza motora a la pista. Lo que de verdad importa es la adhesión de los neumáticos. Cada desplazamiento del coche se realiza gracias a la adhesión de las ruedas, y ésta a su vez está limitada.

Esto, que suena tan complicado, es en realidad muy sencillo: en los desplazamientos lentos o normales del coche (así como al acelerar, frenar y torcer) el coche obedece a las órdenes del conductor, ya que las ruedas se adhieren bien a la pista.

Carreras off road, en la ciudad o carreras de grandes velocidades, tu concesionario oficial te espera con un montón de ruedas diferentes.

Cuando aceleras a tope, puede ocurrir que las ruedas no transmitan la fuerza motora como deberían (patinan) y que no respondan.

Todavía peor es torcer de manera brusca y al mismo tiempo frenar completamente. El coche *se vengará* y perderás su control.

Una mala adhesión puede solucionarse siguiendo este principio: **ruedas más anchas = mayor superficie en la carretera = mejor adhesión.**

Pero el truco reside en someter a las ruedas hasta el límite de su posible adhesión y amoldar tu manera de conducir a ella. Esto es una técnica que requiere mucha práctica y tacto fino.

El desplazamiento de la carga y agarre

¡Todo sobre las ruedas!

Cierto, no es lo mismo circular por asfalto que por gravilla. La adhesión de las ruedas depende de las distintas superficies.

El desplazamiento de la carga también es muy importante para el agarre. En un coche parado de 1000 kg de peso, cada rueda soporta 1/4 del mismo, es decir 250 kg. Al ponerse el coche en movimiento, todo cambia. En los coches que están acelerando, el peso se desplaza más a la parte trasera y, por el contrario, los coches que frenan llevan el peso en la parte delantera.

Los coches pesados tienen un mejor agarre; a cambio, la aceleración no es buena. Puedes reducir el peso en tres fases.

Así se aumenta el agarre en las curvas: reparte astutamente el peso al conducir a la parte delantera y trasera, ya que te permite correr más.

Cuanto más peso soporte una rueda, mejor será el agarre. Por ejemplo: si una rueda soporta 300 kg en lugar de 250 (es decir, con un 20% más de peso) entonces el agarre aumenta a su vez un 20%. Para tomar las curvas a una velocidad muy alta es importante hacer uso de todas las posibilidades del desplazamiento de la carga.

Si conduces muy rápido en las curvas, puedes patinar. Frena más o acelera para tener mayor agarre en las ruedas traseras.

¿Derecha o izquierda?

Para torcer bien en las curvas

Al conducir por zona de curvas tienes que practicar lo del agarre y el desplazamiento de la carga.

Para desplazar más peso a la parte delantera deberás frenar fuerte antes de las curvas. Así pasas más carga a las ruedas delanteras, y tendrán mejor agarre.

Lo que de verdad es importante es que entres en las curvas mientras todavía estás frenando, ya que, si no, el peso se vuelve a desplazar y pierdes la ventaja de un mejor agarre. El tiempo que tienes que mantener pisado el freno y con qué fuerza depende de la velocidad del principio, así como de las curvas.

Si tu coche derrapa al girar, es porque vas demasiado deprisa y tendrás que frenar antes. O bien también puede ser que haya demasiado peso en la parte delantera, de manera que las ruedas traseras patinan hacia un lado (derrapan).

Si la parte trasera de tu coche amenaza con derrapar, tendrás que desplazar más peso a la parte trasera, y para ello tienes que acelerar. En un coche con tracción trasera tendrás que acelerar con más cuidado (es decir, más suavemente) para mantener el control del coche.

Los coches con tracción delantera no derrapan si aceleras muy bruscamente. Incluso tienes que salir de una curva muy acelerado para que, al conducir recto, las ruedas traseras vuelvan a tener más agarre.

El único problema al pasar una curva con un coche con tracción delantera es que puedas perder el control.

"Exterior-Interior-Exterior"

Pequeñas curvas

Si llegas a controlar un par de reglas, lograrás pasarlas todas.

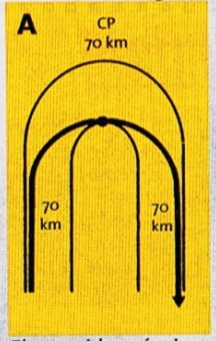
● La técnica de *Exterior-Interior-Exterior:* tomas la curva desde la parte más exterior y vas dirigiéndote hacia la zona más interna del carril para que, desde el vértice (lo más cercano posible de la parte interna del carril), salgas de la curva acelerando (ver el croquis A de la derecha).

● Otra técnica: tomas la curva también desde fuera y únicamente tuerces un poquito hacia la parte interna. Al hacer esto tendrás que moderar la velocidad y torcer el volante con fuerza. En el momento en que hayas pasado el vértice de la curva (otra vez, acuérdate de que debes posicionarte en la parte más interna del carril o, por lo menos, al final de la curva), vuelves a acelerar.

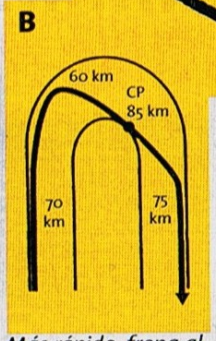
Esta técnica se llama *Slow In, Fast Out* ("lento hacia dentro, rápido hacia fuera" - ver el croquis B).

● La técnica *Slow In, Fast Out* es también muy buena para las eses y cuando hay muchas curvas seguidas. El croquis C muestra una curva en S. La línea discontinua te muestra la variante *Exterior-Interior-Exterior,* y la de línea continua muestra la técnica para la rápida *Slow In, Fast Out.*

Para tomar las curvas mejor:



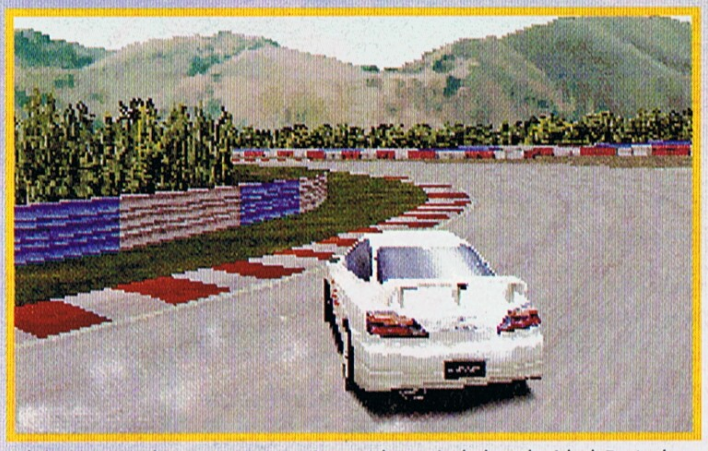
El recorrido más simple: velocidad continua. Para esta técnica, la curva no debe ser muy cerrada.



Más rápido: frena al principio y después tuerce con fuerza. A partir del vértice de la curva, acelera.

Aunque probablemente sólo querrás conducir coches deportivos, probar los turismos también es divertido.

Espectacular en las curvas



Al derrapar en las curvas, no aminores demasiado la velocidad. De todas formas, esta técnica requiere bastante práctica para dominarse.

Desplazarse en lugar de torcer

Los profesionales utilizan la técnica *Drift:* desplazarse lateralmente por las curvas es algo complicado, pero muy eficaz para arañar segundos.

Aparte del desgaste de las ruedas, también es decisivo el desplazamiento de la carga. Al la hora de desplazarse lateralmente, las ruedas patinan sobre la pista, de manera que tienes que torcer muy fuerte en las curvas. Pero claro, si haces eso, perderás el control de tu bólido...

El truco está en jugar correctamente con el giro y la aceleración. El valor de agarre de las ruedas sólo podrá sobrepasarse siempre y cuando al desplazarte no pierdas por completo el control sobre tu coche.

En el momento en que patine tu parte trasera y pierdas el agarre de tus ruedas, tendrás que acelerar para contrarrestar la pérdida de control de tu bólido. De esta manera, las ruedas ganarán en agarre y mantendrás el control. En las curvas largas, tendrás que practicar esta técnica varias veces.

En los recorridos mojados o arenosos aprenderás rápido a hacer derrapar las ruedas traseras de tu coche. Los coches con motor delantero/tracción trasera y con motor central/tracción trasera son los más fáciles para derrapar. Lo mejor es que practiques con un bólido con motor delantero/tracción trasera.

¡A tope!

Cómo salir de una curva

Si has entrado en la curva como debe ser, ahora sólo tienes que acelerar recto para salir.

El truco está en encontrar el punto exacto para realizar la aceleración. La manera ideal es hacerlo justo antes o justo en el vértice de la curva. Pero, ¿dónde se encuentra el vértice? Por supuesto, cada curva tiene su propio vértice. En principio es el punto medio de una curva; pero ten en cuenta que no siempre se encuentra ahí.

El error más corriente al salir de las curvas acelerando es perder el control. Cuando ocurre eso, lo más probable es que se haya acelerado demasiado pronto al salir de la curva, y que todavía quedase un buen trecho antes de que ésta acabase. Aunque la situación del coche sea estable, hay muy poco peso en la parte delantera del coche. Aunque sigas torciendo el volante, no tomarás la curva más cerrada. Por eso es necesario que, al perder el control, vuelvas a frenar y volver acometer la curva.

La siguiente vez que pases la curva, deberás frenar más fuerte que antes para evitar volver a perder el control.

Empieza por tomar la curva desde la parte exterior...

... y después frena y desplázate hacia el interior de ésta.

Luego, dirígete hacia el vértice de la curva...

... y acaba acelerando suavemente para salir de ella.

Extras para expertos

En el concesionario encontrarás todo en accesorios para mejorar el rendimiento de tu coche.

Además de escoger las ruedas más apropiadas, también deberás coger una suspensión deportiva para que tu coche acelere rápido.

Compra de accesorios

Aquí tienes los trucos de mecánica más importantes:

- **Silenciador y filtros de aire:** mejoran las prestaciones del motor a elevadas velocidades y al acelerar.
- **Regulador de frenada:** mejora las prestaciones del frenado y evita que las ruedas se deslicen.
- **Centralita SPORT:** si instalas una centralita, aumentará el rendimiento del motor y el gasto de combustible se reducirá.
- **Equilibrado del motor:** las piezas de tu motor se ajustarán con la máxima precisión para aumentar el rendimiento del coche.
- **Rectificado de asiento de válvulas:** aumenta un poco el rendimiento del motor.
- **Puesta a punto de motores aspirados:** se optimiza el rendimiento del motor en tres fases.
- **Caja de cambios:** se sustituyen los engranajes originales por otros de relación más corta. Ganarás en aceleración pero la desventaja es que hay que cambiar de marcha a muy a menudo.
- **Embrague:** cuanto más potente sea el motor, más necesario es un embrague especial adaptado a motores potentes.
- **Volante motor:** mejora la aceleración y la reducción de velocidad. Pierdes par motor, así que perderás velocidad al subir cuestas.
- **Eje de transmisión de carbono:** pesa menos que el de serie y por lo tanto aumenta la aceleración.
- **Kit de turbo:** las cuatro fases disponibles aumentan y optimizan considerablemente las prestaciones del motor.
- **Intercooler:** esta pieza aumenta el rendimiento del motor enfriando los gases de admisión.
- **Suspensión:** se puede modificar la dureza de la suspensión y la altura del coche. Dependiendo del terreno, deberá cambiarse la suspensión.
- **Ruedas:** podrás escoger entre siete sets de ruedas distintas para los diversos recorridos.
- **Disminución del peso:** si separas o cambias los componentes del bólido se reducirá su peso total. De esta manera se mejora la aceleración, el tiempo de paso por curvas y la fuerza de frenado de tu coche.

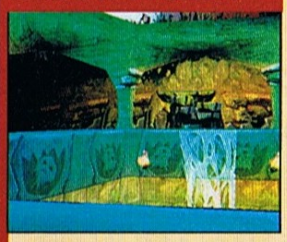
RAYMAN 2

Rayman 2 *da grandes saltos: de PC y N64, ¡ahora, también a Dreamcast, y GBC!*

Extremadamente difícil: detrás de la apariencia sencillota de 'Rayman 2' se esconden 21 niveles misteriosos. La liga por salvar a los lums de SCREENFUN TRUCOS te acompaña en la lucha contra los piratas robots.

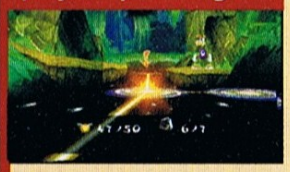
Trucos generales

Mira a tu alrededor



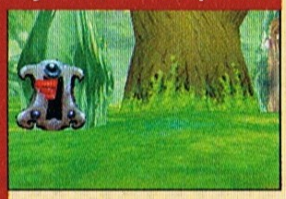
Rayman 2 no es precisamente el juego con la mejor cámara 3D del mundo. Deberías detenerte y mirar a tu alrededor con calma. Los giros de cámara no siempre funcionan, pero por eso puedes cambiar a la **vista en primer persona.** Es más precisa y te da una mejor visión general

¡Déjalos para luego!



Seguro que quieres salvar a todos los lums de su encierro, pero es más lógico **acabar antes el nivel con calma.** Así podrás salvar la puntuación y volver para continuar la caza con más calma. ¡Pero no te los dejes, que los necesitas para avanzar!

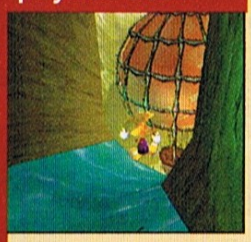
Ojo a los interruptores



A menudo hay interruptores que pueden pasarte desapercibidos. Fíjate bien; en muchos lugares **puedes disparar al interruptor sólo cuando te encuentres a mitad del salto.** Normalmente los disparos corrigen un poco su dirección para dar en la diana.

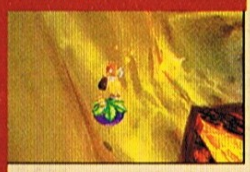
Movimientos especiales

¡Rayman vuela!



Muy al principio del juego, Rayman adquiere **la importante habilidad de vuelo.** Gracias a ello podrás desplazarte de una plataforma a otra. Pero antes tienes que **apretar el botón de disparo una vez que hayas dado un salto,** y así, las orejas de Rayman empezarán a girar como las hélices de un helicóptero. Cuando leas el término "planeo", utiliza esta técnica. **En los niveles de plataformas hundidas deberías evitar usar las hélices, ya que ahí no puedes permitirte perder el tiempo.**

Ciruelas



Rayman sólo podrá atravesar la lava sobre las ciruelas móviles mágicas. Para ir en la dirección correcta, tendrás que disparar a las paredes con el puño mágico. Pero ojo: **también hay que mirar en dirección contraria y disparar, ya que así te das impulso.** Gira a Rayman durante un viaje en barca para que pueda disparar a las esquinas e impulsarse así. Las ciruelas tienen otros usos: contra los piratas rayados son muy útiles.

Disparos locos

Puedes vencer en muchos de los duelos contra piratas robots y otros enemigos **mediante la técnica de disparar y huir.** Los tiros de Rayman rebotan en las paredes, y de esta manera pueden matar a algunos enemigos a los que no estés apuntando directamente. ¡Dispara como un loco, que algún disparo seguro que les acaba dando!

Otra forma de conseguirlo es dejar pulsado el botón de desplazamiento lateral y moverte a los lados mientras los disparas. Saltar también les despista bastante.

Nivel 1 y 2 El bosque de la brisa (El inicio de la aventura)

El camino te lleva a una cueva que se encuentra enfrente. Antes del salto atrapas el cuarto lum, detrás de la cascada.

Los cinco lums amarillos de este nivel se encuentran en el camino. Reúnelos todos, ya que son tu entrada para el próximo nivel. Rayman tiene que lograr pasar la primera prueba en una cueva bajo el agua. **Sigue al lum azul, que te ayudará a respirar.** Destruye la jaula de la cueva ① y retrocede al lugar de inicio nadando. Ya que la puerta que se encuentra arriba en la rampa está cerrada, tendrás que saltar encima de la seta rosa ②.

La seta rosa es un súper trampolín: con un salto, te colgarás de una rama grande.

El camino te conduce a un interruptor que se activa con un disparo. Destruye la jaula y adéntrate en la puerta que se te abre. En el segundo estanque contaminado emprendes un pequeño viaje en balsa ③, antes de proseguir tu ruta. ¡Cuidado con no caerte al agua, es letal! Mira ese árbol grande, junto al layo de luz: ensaya en él la escalada y estrena tu nuevo talento en la orilla del tercer estanque.

Patina hacia la balsa que ves en el círculo.

Nivel 2 El claro del hada

Esquiva los barrilazos que te arrojan desde la fortaleza y explora el túnel de la izquierda ①. Cuando acabes, vuelve y **ponte en la trampilla que hay en el suelo.** Cuando te vaya a caer el barril encima, apártate para que golpee la trampilla, la destruya y te abra paso. Salta luego de caja en caja y **sube por la tela de araña.** Trepa por el centro para esquivar los barriles, y pulsa *salto* repetidamente para ascender más rápido.

Tras haber acabado con el bandido, **coge el barril de pólvora para poder hacer saltar la puerta cerrada.** Dentro hay una jaula. Busca luego los interruptores para abrir la puerta protegida por lásers. Al primero tienes que dispararle mientras saltas en una especie de cama elástica, ¡cuidado con el láser! El otro lo guarda un pirata dormido.

Para liberar a Ly ② hay que tirar barriles de dinamita a la máquina. Para disparar a la bala de cañón, lanza el barril al aire y luego recógelo al caer. Afuera, Murfy te guiará por las tormentas de aire ③.

En la cueva de la izquierda al lado de la fortaleza encontrarás varios lums amarillos y una jaula.

Tira el barril de polvora al aire antes de apretar el botón de tiro para darle a la bala de cañón.

Reúne los lums de las tormentas de aire, parando un momento las hélices de Rayman y bajando.

Nivel 3 Pantanos del despertar

Ahora es cuando de verdad empieza la movida: ¡una increíble vuelta de esquí acuático te espera en este nivel! Sigue el camino de la izquierda para recoger tu primer lum amarillo.

Rayman podrá utilizar el acceso a la cueva de la pesadilla únicamente en el nivel 8. Por eso tendrás que regresar, saltar de nenúfar en nenúfar (una especie de flores) y subir por la red. Ve a la izquierda del todo, en la esquina, y salta para pasar al otro lado, así llegarás hasta las planchas de madera ①.

Tras la liberación de la culebra Ssssam, comenzarás una carrera por las aguas, que están llenas de lums y jaulas para romper.

Cuando rompes la jaula del final, habrás liberado a un teensie, el cual abrirá una puerta mágica a la isla de los portales. ¡Y habrás acabado este nivel! Si no consigues hacerte con todos los lums, no te preocupes: siempre puedes volver a intentarlo de nuevo.

Coge primero al lum verde del sendero y luego rompe la jaula para liberar a Ssssam, la culebra acuática.

Cinco lums están disfrazados de antorchas (círculo). ¡A ver si los coges a la primera pasada!

Usa la rampa para aterrizar en el sendero con los lums. Atrapa el pañuelo de Ssssam.

Nivel 4 y 5 Camino de vida y pantano

Antes de adentrarte en el pantano de los piratas, haz una escapadita al camino de la vida (fase de bonus). Si te has hecho con 60 lums, ¡Ly te dejará pasar ①.

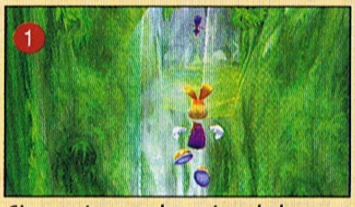
En el pantano, **súbete a la balsa y dispara las bolas de cañón. Cuando se hunda, salta a la izquierda.**

Encontrarás una jaula. Salta al siguiente pozo. Los lums amarillos te indicarán el camino.

No deberías correr en el puente, sino saltar, ya que se viene abajo rápidamente. Ojo a la jaula que se encuentra debajo de la rama que Rayman alcanza después del pequeño recorrido en balsa.

Con un lum lila encuentras otra jaula ②. Usa el lum lila para llegar al entablonado y sigue el camino hasta la entrada de la cueva.y busca una jaula colgante con la mirada. Dispárale desde lejos.

La última jaula la encontrarás al final del nivel ③ una vez que superes las trampas. **Salta por encima del pirata gordo que te embiste.** ¡No te canses disparándole!


Sigue a Ly por el camino de la vida. No utilices las telas de araña para volar; sólo pierdes tiempo.

Una jaula está escondida al otro lado, en el arbol. Usa el lum lila.

El trampolín va arriba (círculo). Antes, ve por la escalera a la jaula.

Nivel 6 Santuario de hielo y agua

En la playa te dará la bienvenida un pirata experto en la teleportación. Rompe la jaula al final del sendero ①.

La segunda jaula la encontrarás después de atravesar un pequeño camino sumergido en la cueva. **Regresa nadando y escala finalmente por el cordaje hasta llegar a la fortaleza.** Aquí te espera otro pirata. Abre ambas puertas, después del K.O., con ayuda del habitual método del polvorín ②.

En cuanto Rayman haya conseguido las dos esferas mágicas se abrirá tu puerta hacia el templo. Al jefe final no le podrás ganar sin estrategia. El truco: mientras te persiga, lánzate con rapidez de un lum lila a otro (no te columpies; mejor, salta rápidamente al siguiente). **Dispara a la estalactita colgante para que le caiga en la cabeza.**

Antes de atravesar la catarata hasta el siguiente nivel, da un rodeo para alcanzar el último lum de este nivel ③, que está detrás.

Con la vista en primera persona atisbarás la jaula (círculo).

Una esfera mágica está ahí atrás. Usa el barril y... ¡ábrete, Sésamo!

Eliminado el guardián, usa el lum lila y, de ahí, da un rodeo para obtener el último lum amarillo.

Nivel 7 La colina de los menhires

Antes de seguir el consejo de Murfy e intentar domar el misil andante, **pulsa el interruptor que se encuentra detrás del segundo árbol.** Se abrirá una rejilla del suelo que está entre los menhires. Ve por ahí. Rompe la jaula y regresa al mundo de arriba otra vez.

Ahora, atrae el misil hacia ti y **aléjate corriendo hasta que pierda fuerza.** Así Rayman podrá subirse a él y cruzar la marisma.

Apunta a la puerta del otro lado con el misil y salta justo a tiempo antes de que se estrelle. La explosión te abrirá la puerta.

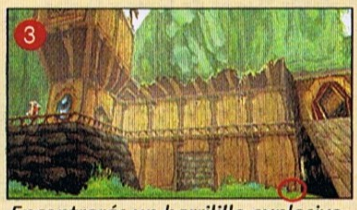
Recoge los lums y a continuación adéntrate en la academia de los piratas ①. Salta encima de la seta lila ② y continúa acumulando más lums. Luego, monta otro misil.

Cabalga hasta el siguiente edificio. Rompe la puerta de la derecha con el misil (salta). Al lado de la rampa encontrarás un barrilillo explosivo ③.

Pasa de puntillas por donde están los piratas robóticos durmiendo y **pulsa el interruptor al final del pasillo** para encontrar a Clark.

Detrás del árbol hay una jaula . Quédate en el medio para pasar.

Salta sobre la primera y segunda seta y dispara por último al lum lila.



Encontrarás un barrilillo explosivo al lado de la rampa (círculo). ¡La puerta es una trampa!

Nivel 8 La cueva de las pesadillas

En la búsqueda del elixir para Clark tendrás que cruzar otra vez el pantano del despertar. En la cueva de las pesadillas tendrás que demostrar tu rapidez y sincronización: salta sobre las calaveras que flotan cuando caigan del techo. **Evita aquí la maniobra planeadora de para ahorrar tiempo.**

Con las columnas de huesos también tendrás que demostrar tu destreza. Una vez que hayas vencido a los enemigos que vomitan fuego, hazte con la bola mágica amarilla y transpórtala al pedestal correspondiente. Regresa para tomar el camino de la izquierda: encontrarás una bola azul tras haber pasado unas cuantas cuevas ①.

Cuando consigas colocarla en su lugar, será el momento de un pequeño desafío. **Rompe los cristales verdes y podrás enfrentarte, por fin, con el jefazo del nivel** ②. Éste tirará sobre el pobre Rayman calaveras a las que debes disparar. Utilízalas como puente para desplazarte ③. Para conseguir el elixir que necesitas, tendrás que renunciar al tesoro.

Trae de vuelta la bola azul: tírala sobre el puente móvil y salta en el momento oportuno.

La lucha con el jefazo empieza con una peligrosa carrera. ¡Atento a los cristales verdes!

La calavera se queda en el aire en cuanto Rayman le dispara. Salta encima y espera al siguiente.

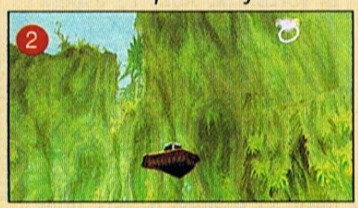
Nivel 9 Regreso a la colina

Una vez en la colina, Rayman cabalga sobre los misiles andantes en dirección a la fortaleza de los piratas. **Clark abrirá un agujero en la pared de madera una vez que se haya tragado el elixir.**

Sigue a Clark hasta la parte todavía inexplorada del edificio. Los lums lilas no solamente te guiarán hacia una jaula ①, sino que también te mostrarán una salida que se encuentra en un lado de la muralla de rejas. **En el pasillo encontrarás un interruptor que te servirá para liberar a Clark.** Justo encima estarás al aire. Usa la cámara para situar y destruir otra jaula ②.

Un poco lejos, encontrarás una cueva que alberga un misil andante. Atráelo para que salga de su escondite y cánsalo. **Aprovecha el momento para adentrarte en la cueva y trepar por la cepa** ③. Cuando Rayman haya pisado suelo, correrá, arrastrando con él el misil hacia la siguiente cueva. Acaba el nivel como lo has empezado: en una rápida cabalgada.

Atrapa el lum lila e impúlsate hacia el que se encuentra bajo el techo. Ahí te espera una jaula.



Desde la cepa podrás llegar al lum lila. El último salto hacia la jaula no es difícil.

Para liberar los lums encerrados, tendrás que trepar y dirigirte hacia el rellano junto a la jaula

Nivel 10 Las copas de los árboles

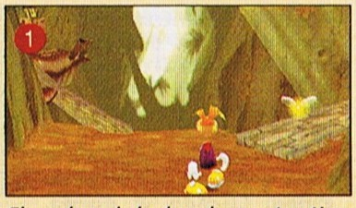
El comité de bienvenida no amistoso de este nivel se compone de una gran araña. Sigue el camino de telaraña para encontrar los lums.

Una jaula de piratas debajo del rellano podrá hacerse añicos. **Es más fácil si te pones justo al borde del precipicio.** Por último, dirígete hacia la cueva y rompe la siguiente jaula.

El camino te llevará algo más adelante hacia una bifurcación ①. El sendero de la izquierda termina en un nido de piratas. **Dispara desde aquí al interruptor de la pared de enfrente.** De esta manera, liberarás al amigo de Rayman y a su colega Globox.

Atravesad juntos lo que queda del nivel. Mientras que matas al resto de enemigos, Globox te echará un cable en los momentos difíciles gracias a su magia, y encantará, por ejemplo, una flor para que saltes sobre ella ②.

Utiliza la pila de cajas y los lums lilas para disparar a la jaula. El último lum está en la fortaleza, en la que entrarás con la ayuda de Globox ③.

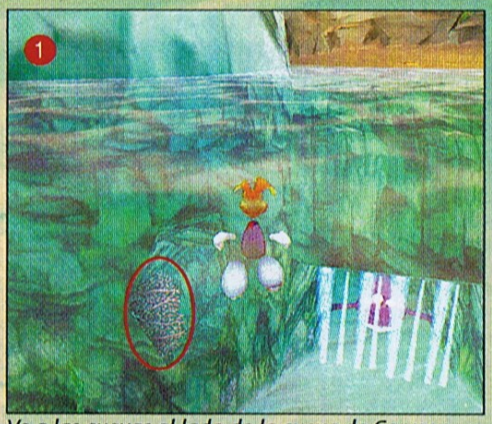


El sendero de la derecha es atractivo por el lum amarillo, pero antes, ocúpate de los piratas de la izquierda.

Salta sobre la flor: te llevará a la siguiente cueva.

Acaba con el último pirata y Globox creará un camuflaje para que entres en la fortaleza.

Nivel 11 Bahía ballena



Ve a las cuevas al lado de la cueva de Carmen Pulsa el interruptor para generar el misil.

Salta al principio del nivel en el tanque de peces de la derecha. Consigue los lums amarillos y azules hasta que llegues a un segundo tanque. Pulsa el interruptor y vete dando saltitos mientras atraviesas la puerta. En el barco de piratas encontrarás el interruptor de la puerta, enfrente de la cubierta. Acaba con el segundo pirata con el método del barril explosivo.

Carmen produce burbujas para que Rayman pueda respirar bajo el agua. Cuidado, las pirañas también las quieren...

Para salvar a Carmen tienes que tirarte otra vez al agua ①. **Activa el interruptor que abre su jaula y utiliza el misil andante para abrir la puerta.** Sigue a Carmen hasta un barco de piratas hundido ②. Libera el resto de los lums ③. Cuando salgas del barco, trepa por la red. Dale al lum lila para llegar al puesto de vigía, donde hay una caja.

Una vez que has conseguido llegar al barco hundido, tómate tiempo y curiosea cada esquina. Encontrarás otra jaula.

Nivel 12 El refugio de piedra & fuego

Acaba con el primer pirata y coge el power-up ①. Vence al segundo pirata y salta a la cueva de la derecha.

Para hacerte un camino a través de la lava, tendrás que disparar a una ciruela y usarla como balsa. Ve hacia donde estaba el 2º pirata, salta y sigue el camino, y usa otra ciruela contra un pirata invencible ②. Tras haber roto dos jaulas, regresarás a la cueva y saltarás en dirección a la tela de araña. Tu camino te lleva a una bifurcación **(ver la caja de consejo).**

Si sigues la corriente hacia arriba entrarás en el laberinto ③, ④. Si sigues a contracorriente, encontrarás el templo. Un pequeño rodeo te llevará a la siguiente jaula.

Encontrarás otra en un túnel escondido delante de la abertura del templo ⑤. Lleva ahí las dos bolas mágicas a sus correspondientes pedestales y sal sobre la cabeza del guardián ⑥.

Un golpe a la marca de la torre te dará el primer lum lila. Libera al segundo y cobra tu recompensa.

Tírale la ciruela a la cabeza y luego salta encima de él para alcanzar la plataforma superior y la jaula.

La última jaula del laberinto se esconde en la puerta del centro. Derrotada la araña, ve hacia su cueva...

Algo más profundo te espera: tu siguiente pedestal veloz. Utiliza el botón turbo para saltar sobre la lava.

El nivel 12 es el más grande de este juego; te resultará difícil la primera vez que juegues, y es posible que te quedes atascado al principio. Si quieres facilitar las cosas, detente en esta bifurcación de la derecha **(ver captura).** El atajo te llevará rápidamente al templo. Deja la exploración del resto del laberinto para el final.

Antes de entrar en el templo del norte por segunda vez, tendrás que hacer que Rayman esquive los disparos del túnel de la derecha.

En cuanto estés encima de la cabeza de Umber, empezará a andar hacia las escaleras. ¡Salta hasta ellas a tiempo!

Nivel 13 Cuevas del eco

Arroja estas ciruelas a la cabeza de los enemigos a rayas para usarlos como trampolín.

Para entrar en las cuevas del eco **tendrás que pulsar cuatro interruptores especiales.** El primero lo encontrarás subiendo las escaleras, y el segundo, en la gruta bajo el agua.

De regreso, utiliza los piratas rayados como trampolín ①. Un pirata vigila el tercer interruptor.

Rayman conseguirá el cuarto después de las plataformas voladoras. Abre la puerta de las cuevas del eco con ayuda del barrilete.

Por este pasillo llegas a otra sala. Cuando el primer pirata de ahí te dispare, salta al puente de la derecha y dirígete al edificio.

Enciende el siguiente barrilete para poder volar con él como un cohete. Salta justo antes de que golpee la jaula sobre la torre de madera. Cógete otro barrilete. **En la siguiente cueva grande hay un pasillo escondido** ②. Esquiva de un salto al pirata con rayas. Usa el barrilete como cohete para darle al interruptor. El último rescate de Rayman ③ te lleva a una red muy frágil. ¡Tendrás que darte mucha prisa!

Los pies de Rayman sirven de timón cuando éste se cuelga del barrilete. Para subir, tendrás que apuntar sus pies hacia abajo.

Nivel 14 La peña

Aunque este nivel es bastante lineal, presenta considerables desafíos de dificultad.

Justo después del segundo lum lila, te toparás con una jaula de piratas. Párate dentro para poder acabar con ella y después sigue corriendo. Algo más tarde tendrás que activar el interruptor rojo ① y destruir la segunda jaula.

Tu segundo objetivo: el interruptor de la plataforma de la torre más alta. ¡Los trampolines no son de lo más estables! No aguantarán más de tres saltos. En el caso de que quieras abrir las dos jaulas de este apartado, tienes que estar preparado para morir un par de veces ②. **Después, sigue un salto a la nada: activa el helicóptero de Rayman, sigue el lum amarillo y dispara a las bolas de cañón** ③.

En algún momento te aparecerá una plataforma bajo los pies. Un pequeño sprint y estarás ante un forzudo pirata. Durante el duelo, haz funcionar tu juego de piernas: **quédate en el ruedo, pero no pares de correr nunca.** Cuando tu rival sea agua pasada, acabarás con la última jaula.

¡En el nivel 18, Rayman aprende a volar!

En el salto, tendrás que disparar al interruptor. El sendero desaparecerá en unos segundos...

La torre se hundirá antes de lo que a ti te gustaría. Salta sin parar hasta que alcances a los piratas.

El sendero de la izquierda es tu objetivo. Limpia el camino de bolas de cañón y reúne los lums amarillos.

Nivel 15 El techo del mundo

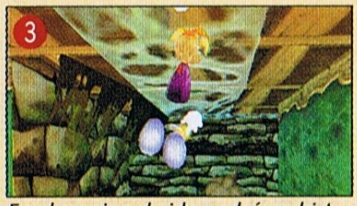
Este nivel empieza con un viaje sobre un nuevo soporte viajero para dar otro toque al juego. La única dificultad reside en esquivar los obstáculos que irás encontrando ①. Para cuando llegues a la fortaleza de los piratas, tendrás un montón de lums en el bolsillo.

En cuanto suene la alarma, tendrás que ocuparte de un enemigo embutido en un barril ②. En la habitación con cajas de madera, coge el barrilete explosivo y elimina con él al segundo pirata de barril. Súbete a la plataforma móvil con un barril explosivo a cuestas y rompe con él la puerta del otro lado ③.

Habrás liberado a un pequeño teensie, que te ayudará. Vuelve por donde has venido, pero esta vez colgándote por la telaraña del techo. Ten cuidado con el último bandido en forma de barril. Destrúyelo con el método de los disparos rebotantes. Si saltas en la caja grande junto a la jaula, conseguirás un lum más. Sube las escaleras para llegar a la puerta mágica.

Agacha la cabeza para pasar el pasaje con la punta. Gira sobre tu propio eje para atravesar la puerta.

El primer pirata en forma de barril sucumbe ante los disparos rebotantes del puño de Rayman.



En el camino de ida podrás subirte sobre la plataforma móvil. En el de regreso, te colgarás de la red.

Niveles 16 y 17 El camino del poder y El santuario de rocas y lava

Una vez hayas entrado en el refugio de rocas y lava, toma primero una pequeña escapada a la izquierda, al camino del poder ①. Cuando hayas regresado al sendero, salta a la red y te enfrentarás a un pirata robótico.

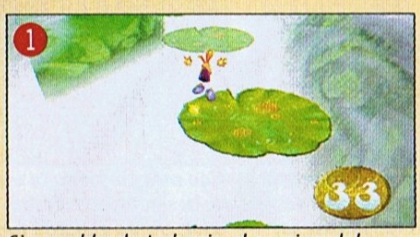
Entonces, salta encima del barril flotante y abandónalo antes de que se hunda para ir en dirección al puente de madera. **Evita los barriles rodantes e impúlsate en el lum lila hasta la ventana.** Sigue el camino del pantano y luego vete a la izquierda. Al romper la jaula, liberas a un lum lila que te sirve para cruzar hasta la entrada del santuario. Derrota a los piratas robóticos y al ejército de globos oculares.

Detrás del siguiente corredor te estará esperando la segunda jaula. La tercera la encontrarás algo más tarde, después de una pequeña escalada ②.

En la última habitación, encontrarás una plataforma lila que flota. Salta encima de ella y déjate llevar por los pasillos. Mientras, dispara hacia los ruidosos tentáculos que salen de la pared y del suelo. Tienes que disparar a la pared para abrir una apertura. Ojo, la plataforma desaparecerá consumida por las llamas: ¡salta antes de que lo haga! Repite la jugada con las dos siguientes plataformas lilas ③. Ten cuidado con los tentáculos, a los que debes disparar continuamente.

Cuando se deshaga la última plataforma, activa el helicóptero de Rayman y aterriza en el siguiente resalto. Tu camino te llevará sobre un mar y, por último, a una cascada, ambos de lava ④. Algo más tarde llegarás a una puerta cerrada ⑤. Salta a través de ella en cuanto esté lo suficientemente abierta, y no olvides la jaula que hay colgando debajo del resalto.

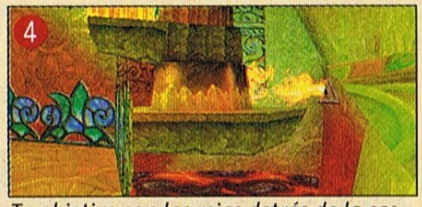
Para llegar al final del nivel, Rayman tendrá que dominar otro pasaje difícil con rocas móviles. **Salta cuando la roca empiece a dirigirse hacia la pared** ⑥.



Sigue al hada Ly hacia el camino del poder. Las hojas flotantes del lago se van con rapidez, ¡salta rápidamente!

Desde este lugar podrás destruir (círculo) la jaula. Reúne los lums cuando recorras los pasillos subido en la plataforma lila.

Antes de que el lanzallamas destroce tu soporte volador, salta sobre la siguiente flor y luego dispara a la puerta de piedra.



Tu objetivo son las rejas detrás de la cascada de lava. Salta sobre la torre que gira y espera un momento para meterte.

Para abrir la puerta cerrada tendrás que disparar varias veces el interruptor. Mientras, mantén a raya al tentáculo.

Rayman podrá agarrarse al borde de la plataforma cuando la roca llegue en un momento oportuno de la pared.

Nivel 18 Debajo del santuario

Vuela primero hacia la puerta que se encuentra enfrente ① **y practica aquí el disparo durante el vuelo.** Después sube por el agujero del techo, entra en el túnel de espinas y dispara a las orugas. A partir del siguiente lum verde continuarán las horas de vuelo, aunque ahora con viento en contra. **Sobrevuela los lanzallamas y, más tarde, haz slalom a través de las cascadas de lava.** Reúne los lums amarillos que están escondidos ahí.

Una vez que puedas pisar suelo, busca con la vista una jaula y destruye la escotilla del suelo ②. Atrapa los lums amarillos que se encuentran escondidos detrás de las rocas antes de sobrevolarlo.

Las dos siguientes jaulas son difíciles de encontrar. **Están a la izquierda, delante de la puerta de piedra que te conduce hacia Foutch, tu enemigo.**

¡No trates de dispararle! Huye de él esquivando sus disparos mediante ágiles saltos. Luego salta en las telarañas como si fueran trampolines y dispara a las estalactitas para que le caigan encima. Tres bastan para dejarlo K.O. ③.

Detente a la izquierda del túnel una vez destruyas la puerta. En el siguiente rellano está la jaula.

Sobrevuela la escotilla del suelo hacia las rocas verdes. Bombardéala con disparos para abrir el pasadizo.

Huye de Foutch y evita sus salvas de fuego. Salta a la tela de araña y dispara a las estalactitas.

Nivel 19 La tumba de los ancianos

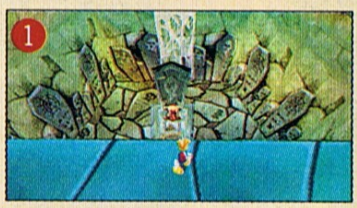
El nivel empieza con algo que ya es rutina para ti: **abrir jaulas de piratas, disparar a interruptores y matar arañas.**

En este nivel estarás delante de una fosa ①. Salta dentro, dale al interruptor y trepa de vuelta arriba. Después salta al bloque y cae por el agujero.

Sube por la tela y ve por la izquierda. Encontrarás un interruptor subiendo un muro de telaraña. Hay otro detrás de una de las tumbas del cementerio. Ahora podrás saltar a unas plataformas flotantes para subir por una telaraña. Las siguientes plataformas aparecerán al matar a los piratas que están en los ojos de una especie de calavera gigante. Con ellas podrás volver a subir por una telaraña. ¡Hay un lum amarillo en el ojo izquierdo de la calavera!

Las barreras eléctricas se desactivan disparando a los interruptores. Salta luego de un barril a otro para evitar los proyectiles que te arrojan los piratas.

El último viaje en balsa ② te llevará a Clark. Libérale del control remoto que le domina ③ y destruye la última jaula.


Las arañas abundan en esta fosa. No te quedes a luchar: sal trepando en cuanto pulses en el interruptor.

Salta de barril en barril; así no se irán para abajo y conseguirás saludables lums rojos.

Pulsa los tres interruptores y atrae a Clark hacia el rayo láser. Golpea luego el receptor de su espalda.

Nivel 20 La montaña de hierro

Muestra primero los lums que has salvado y entra por fin en el nuevo mundo. **Después de haber desactivado la barrera en la plataforma giratoria** ①, baja por ahí, acaba y sigues el sendero. ¡Cuidado con el resto de tus enemigos!

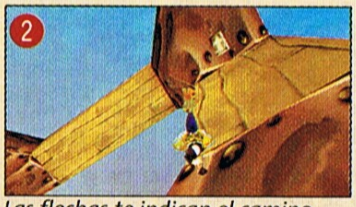
Trepa a las cajas y vuela hasta la gran plataforma de madera. Dispara en salto a la primera jaula. Vuelve a la gran plataforma y dale al interruptor que abre la puerta. La siguiente jaula también se alcanza en salto. **Alcanzarás el globo si activas el planeo de Rayman en en el punto máximo del salto.**

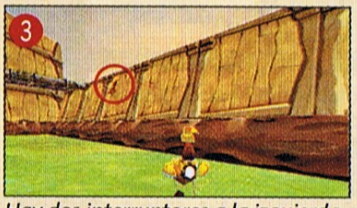
En tu viaje sobre el misil ② sólo tienes que seguir las flechas para aterrizar en el ruedo ③, aunque un poco de exploración libre te reportará algunos lums.

Cuando pases por los interruptores, la puerta se abrirá y te las verás con una gigantesca gallinácea. Haz que te persiga y que destruya los menhires.

En la mina del sur tienes que rescatar a los niños. Abrete paso a disparos.

Tras aterrizar sobre la plataforma giratoria, pulsa los dos interruptores, disparándoles en el salto.


Las flechas te indican el camino hacia el ruedo. Si vienes del sendero, aprovecha y recoge más lums.


Hay dos interruptores a la izquierda y derecha de los muros del ruedo. Dales para abrir la puerta.

Nivel 21 El barco-prisión

¡Durante el salto tendrás que disparar a algunos interruptores para que la partida que acaba de comenzar no termine antes de tiempo ①! En la habitación de control, vete al fondo del camino y salta hacia abajo. **En el vuelo, activa el planeo y aterriza a la derecha.** Aquí te estarán esperando un interruptor rojo y un pirata robótico.

En la habitación de control podrás subirte encima de un misil. Al otro lado de la habitación encontrarás la puerta de salida, que se abrirá tocando el siguiente interruptor ②.

Ahora te toca la secuencia de vuelo más difícil de todo el juego. Arréglatelas para ir por debajo de los resquicios de la puerta y entre las vigas (siempre tras los lums). Cerca del final, te apuntarán unos rayos láser ③. En tu lucha contra el almirante pirata, **golpea a sus disparos para devolvérselos.** ¡Si te intenta saltar encima, corre!

Cuando montes el cohete, coge bolas de energía al final del túnel y úsalas como proyectil. ¡Buena suerte, Rayman!

Tendrás que saltar mientras disparas a todos los interruptores. Sólo así desactivarás las trampas.

Al principio de esta rampa se esconde el interruptor (círculo) que abre la puerta. ¡Vuela por encima!

Si te da el láser, la propulsión del cohete se interrumpe por un momento. ¡Cambia de dirección!

Sophitia: un personaje muy bien compensado para los todos los jugadores del Soul Calibur.

Movimientos espectaculares y ataques potentes: en 'Soul Calibur' de Namco son posibles con simples combinaciones de botones. Pero el camino para llegar al grado de maestro es extremadamente difícil. ¡Aprende en nuestra escuela de lucha!

Novato

Los primeros pasos para llegar a ser un profesional son tres...

1ª Lección

Primero tendrás que saber una cosa de *Soul Calibur:* el camino que has de recorrer para ser un auténtico maestro no es nada fácil. En este juego encontrarás personajes de fuerza descomunal pero todo está muy equilibrado y medido para que no haya tácticas invencibles. Cada ataque tiene su respuesta, y no hay defensas infranqueables. ***Soul Calibur* ha sido creado por la compañía de juegos japonesa Namco, y rebosa de complejidad. dominarlo por completo exige mucho tiempo de práctica.**

Si te has dedicado de forma intensiva a la serie *Tekken,* aprecierás la profundidad y maestría que atesora *Soul Calibur.*

2ª Lección

Escoge un personaje y no cambies continuamente entre unos y otros. Si pierdes de forma continuada contra tus amigos no será por culpa de tu personaje de lucha, sino por ti mismo. Probablemente usarás pocos movimientos especiales y casi ninguna técnica de defensa, o tal vez estés actuando de forma previsible.

Por eso es importante que te concentres en las habilidades de tu personaje y aproveches todas las posibilidades del sistema de juego. ¡Es imprescindible aprenderse de memoria y dominar todos y cada uno de los movimientos!

3ª Lección

Competir contra la computadora no es tan divertido. **Deberías luchar contra personas de carne y hueso siempre que se te presente la oportunidad.** Mientras que la máquina está basándose un programa, las personas ya se han pensado miles de cosas nuevas, por lo que el juego contra tus amigos resulta mucho más variado y tú aprenderás más.¡Incluso los jugadores principiantes pueden tener algo que enseñarte! Pero tampoco cometas el error de desdeñar a la máquina, puedes aprender algunos trucos de ella.

Además, el modo práctica debería ser tu segundo hogar. Aquí se pueden estudiar con precisión todos los movimientos y sus efectos.

Iniciado

Aquí te contamos los elementos de juego básicos para que profundices en ellos...

4ª Lección

Aunque parezca que a algunos jugadores les salve de la derrota aporrear los botones como locos, acostúmbrate a pulsar las teclas del joypad de forma controlada. **De lo contrario, perderás el control sobre lo que haces** y te convertirás en víctima fácil de los jugadores con más experiencia. ¡No ataques a tontas y a locas!

Voldo: sus excéntricos movimientos son fáciles de aprender, ¡se trata de una buena elección para principiantes y expertos!

5ª Lección

No sólo hay **ataques altos, medios y bajos,** también encuentras otros tipos especiales:

Special Mid Attacks: estos ataques se pueden bloquear de pie y agachado. Pero compensa el hecho de que se pueden llevar a cabo muy rápido, y que son en realidad muy efectivos.

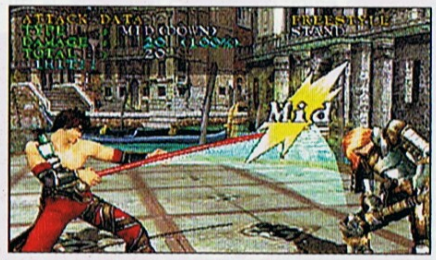
Ground Attacks: este nombre designa los ataques a los contrincantes que se encuentran en el suelo. A éstos les resulta fácil esquivarlos, simplemente con rodar.

Unblockable Attacks: estos ataques son tan fuertes que no se pueden bloquear. También se dan las variantes de alto, medio y bajo. Puesto que todos los Unblockable Moves se reconocen fácilmente por los largos movimientos de preparación, la medida más sencilla y efectiva es ¡salir corriendo o golpear antes!

Lanzamientos (Throws): tampoco podrás bloquear los lanzamientos. Es una buena técnica para utilizar contra enemigos ultradefensivos. Sólo podrás defenderte de ellos con las llamadas **técnicas escape.** Puedes pulsar un botón determinado según el lanzamiento o defenderte de ellos pulsando los botones Ⓐ o Ⓑ.

Como los personajes agachados no pueden ser lanzados, existen los **Mid Throws.** En este caso, sólo podrás evitarlos con la técnica Escape.

También hay lanzamientos que se pueden hacer desde el suelo, los **Ground Throws.**



Fase aprendizaje: en el modo práctica se muestra información a los movimientos...

... de esta forma aprenderás a la perfección las características de las técnicas.

Taki: es rápida pero muy difícil de controlar, ¡sólo apta para los más expertos!

6ª Lección

Varía tus ataques para que a tu contrincante le resulte difícil vencerte. **Los jugadores que realizan continuamente los mismos movimientos son previsibles enseguida** (Imagina a tu rival pensando: "Después de este ataque da siempre la misma patada lenta; contraatacaré con un golpe rápido antes de que reaccione").

Aunque hayas aprendido determinadas combinaciones de Special Moves y te salgan con facilidad, ¡varía tus estrategias!

7ª Lección

Un elemento devaluado a veces en los juegos de lucha 3D es el bloqueo. Tanto si te enfrentas a un *Button Masher* (aquellos que aporrean los botones del pad como locos) como a jugadores veteranos, es indispensable esquivar los ataques de forma consciente. Hay dos formas: el **bloqueo activo** y el **pasivo.**

Para el bloqueo pasivo no necesitarás más que estar de pie e inmóvil. De esta forma, tu luchador detendrá automáticamente los ataques que le lancen al medio o arriba. Si te agachas, podrás bloquear ataques bajos.

Para los bloqueos activos hay que tirar hacia atrás de la cruz de mando; éste es, en la práctica, el método más usual.

Los ataques altos se pueden esquivar simplemente agachándote, y los ataques bajos, saltando.

El método más simple para evitar que te den un tajo: bloquear.

8ª Lección

Realiza contraataques o counters con los ataques. **Cada movimiento tiene un tiempo de preparación, durante el cual eres vulnerable. Si impactas en tu contrincante durante ese tiempo, tu movimiento se cuenta como si fuera un counter y hace más daño de lo normal.** Por supuesto, el ataque del enemigo queda abortado.

Justo cuando te das cuenta de que tu rival está llevando a cabo una técnica que incluye una fase de preparación larga, deberías lanzarte sobre él con ataques rapidísimos. Así le harás mucho daño, te defiendes e incluso puedes cancelar los temidos Unblockable Moves.

9ª Lección

No te muevas sólo para atacar, también **para tomar una distancia suficiente del contrincante.** Además, podrás intercambiar ataques, correr detrás de tu rival o ponerle tan nervioso que acabe haciendo algún fallo.

Pero aquí vuelve a valer lo mismo: controla tus acciones y pon siempre atención en las limitaciones de las arenas de combate. Es muy humillante bailar alrededor de un enemigo para luego encontrarte acorralado en el borde de la arena.

Experto

10ª Lección

Salva la distancia al rival con un ataque. Cuando te enfrentes al luchador de alcance largo (por tener un arma más larga o un volumen corporal muy grande, como en el caso de Kilik o Astaroth) es indispensable tener en cuenta esta táctica. **Lo ideal son los ataques que estén combinados con un Side Step (paso al lado) y que además tengan un movimiento hacia delante.**

Xianghua (izda.) está en desventaja con Astaroth por su menor alcance...

... pero con el ataque ⓍⓍⓎ salvarás la distancia y podrás atacar de nuevo!

11ª Lección

Presiona a tu enemigo! **Muchos ataques hacen echarse atrás a tus rivales, incluso cuando éste haya bloqueado tu ataque.** Así le llevarás cada vez más al margen y podrás ganar con un *Out of the Ring*. Probablemente tu rival se pondrá nervioso, porque se dará cuenta de la peligrosa situación en la que se encuentra. Esto suele tener como consecuencia fallos y acciones improvisadas.

Presiona a tu contrincante para llevarle al borde de la arena y ponerle nervioso.

12ª Lección

Lanza a tu enemigo al aire! **Determinados ataques catapultan a tus contrincantes, y así podrás realizar algunos ataques sin riesgo.** Estas técnicas se llaman **Mid Air Juggle Combos** o simplemente **Juggles**.

Si tu contrincante se encuentra al borde de la arena de batalla, deberías usar Juggles fuertes para finalizar la ronda con un *Out of the Ring*.

Astaroth: lento, pero muy fuerte. ¡Para los vagos!

Lanza a tus enemigos al aire con un ataque apropiado...

... ¡y aprovecha que está indefenso para atacarle! Bueno para ti, y malo para él.

13ª Lección

Utiliza los **Air Control** y los **Quick Roll! Si te lanzan al aire, controla el personaje con la cruz de mando para determinar la dirección de aterrizaje (Air Control).** De esta forma no sólo evitarás otros ataques del contrincante, también evitarás aterrizar fuera de la arena de combate. Además, es imprescindible que mantengas pulsado el botón Ⓐ en el aire para recuperar el pie rápidamente en cuanto llegues al suelo **(Quick Roll).**

14ª Lección

Practica el **Guard Impact!** Léete el manual del juego para aprender cómo se pone en marcha esta técnica.

La ventaja de estas técnicas es que interrumpes el ritmo de ataque de tu contrincante, que lanza sus ataques al vacío, y que sus movimientos están momentáneamente limitados. Cuando tu enemigo realice siempre los mismos movimientos y combinaciones, será el mejor momento para realizar el Guard Impact.

Si te defiendes de los ataques con [hacia delante y botón Ⓐ] o [hacia abajo, delante y botón Ⓐ], deberías realizar un ataque rápido o un lanzamiento a continuación. Después de parar el ataque con [hacia atrás y botón Ⓐ] o con [hacia atrás, abajo y botón Ⓐ] te encontrarás a un lado del rival, que es una situación que te da más ventajas.

Con [C▶+Ⓐ] te defiendes de los ataques.

Con [C◀+Ⓐ] detendrás los ataques de tu rival.

Nightmare: este experto de la lucha a distancia media es una elección muy frecuente, incluso entre los jugadores expertos.

Gran Maestro

En el camino hacia la titulación más alta recibirás muchos golpes, pero las cicatrices habrán merecido la pena...

15ª Lección

Estudia las características de tus movimientos y adapta tu estilo de lucha coherentemente! Muchas técnicas tienen determinadas características: por ejemplo, un movimiento, mientras sirva de counter, lanza al enemigo al aire; en el caso de un golpe normal, no ocurriría lo mismo. Cuando te hayas familiarizado con todas las características adicionales, serás capaz de tirar al suelo a tu contrincante con mayor rapidez.

Mitsurugi: el samurai, que no tardarás en controlar, consigue muchos puntos haciendo fallar a su rival.

16ª Lección

Defiéndete de un Guard Impact con otro Guard Impact. **Si sabes que tu contrincante va a contrarrestar tu ataque con este golpe y que a continuación ataca, entonces añade a tu ataque un Guard Impact.** Esta variante requiere mucha experiencia; por eso deberías esforzarte primero en el modo práctica.

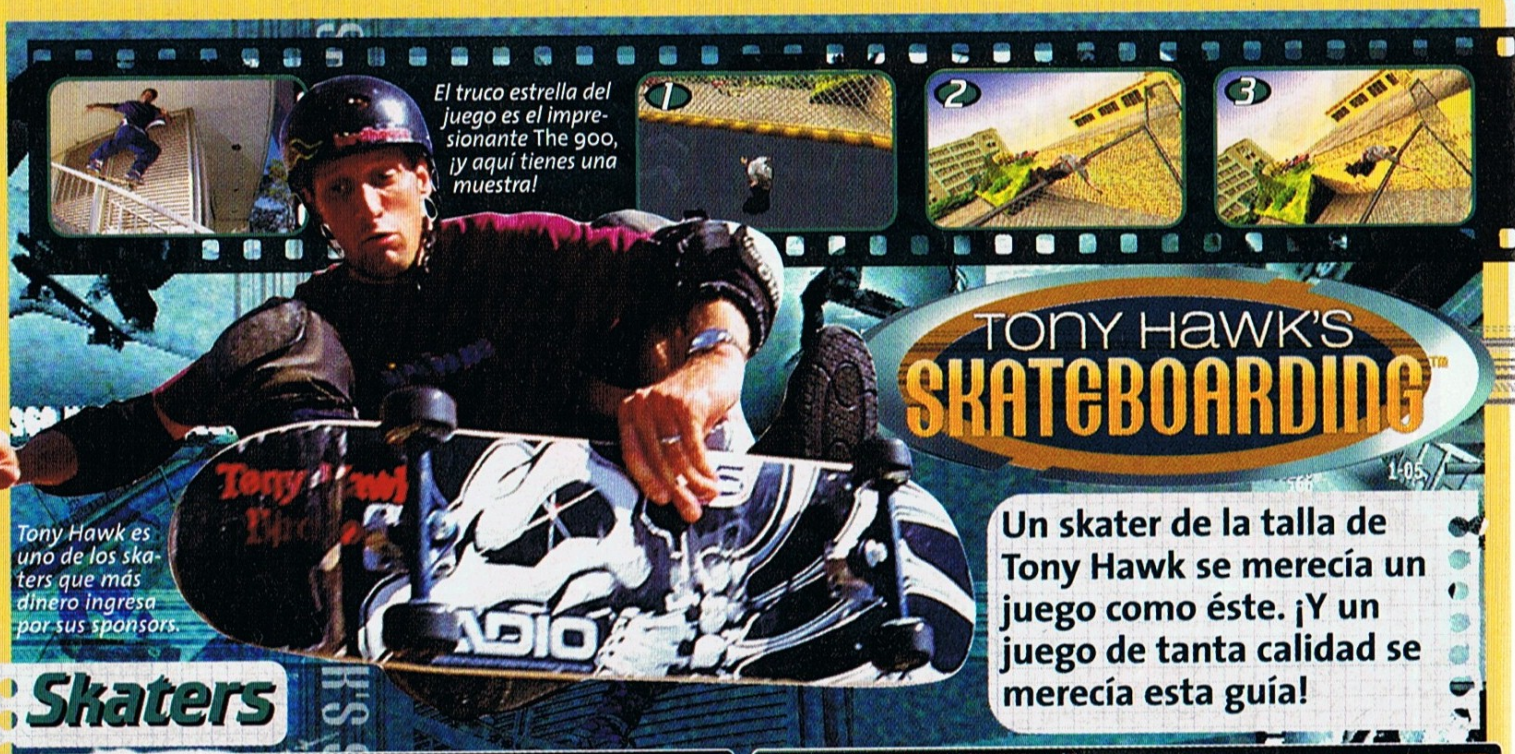
Pon a tu rival electrónico en Freestyle y después escoge el punto Guard Impact. Se puede escoger entre **Repel,** bloquear o **Parry** (desviar el golpe) en Freestyle Settings.

El contrincante responderá con un Guard Impact y un ataque a cada uno de tus golpes. Si introduces un movimiento Guard Impact después de tu ataque, te defenderás del ataque del enemigo. En la pantalla aparecerá el aviso **Burst 1.** Puedes repetir las veces que quieras este juegecillo, y el contador de Burst irá aumentando en un punto. ¿Te crees un experto? ¡Pues a ver hasta dónde puedes llegar!

¡Aprende a la perfección a usar y defenderte de el Guard Impact en el modo práctica! Los modos repel *y* parry *son similares en la práctica, pero tienen sutiles diferencias.*

Mucho más: 'Soul Calibur' en Internet

- Si buscas información más detallada del sistema de lucha de *Soul Calibur*, entra en la página **www.soulcalibur.com,** que no deja ni una duda sin contestar.
- Soul-Calibur-Network se encuentra en **www.luminpro.com/soulcalibur**. Ofrece información de todos los personajes y sistemas de lucha. Además, podrás intercambiar información sobre este juego de lucha con otros fans.
- ¿Te lías? Entonces presta atención: muchas de las listas de movimientos que presenta Internet **se refieren a la versión recreativa de *Soul Calibur*.** Para que sepas a qué corresponden, por ejemplo, los botones *G* o *K*, echa un vistazo al punto de menú de configuración del Pad o a la imagen que te mostramos a la derecha. ¡Si sabes jugar en Dreamcast, sabrás jugar en la recreativa también!



El truco estrella del juego es el impresionante The 900, *¡y aquí tienes una muestra!*

Tony Hawk es uno de los skaters que más dinero ingresa por sus sponsors.

Un skater de la talla de Tony Hawk se merecía un juego como éste. ¡Y un juego de tanta calidad se merecía esta guía!

Skaters

Tony Hawk

Tony Hawk ha sido el rey de la tabla en los últimos 15 años, inventando trucos constantemente y haciendo que el deporte del skate se convierta en lo que es hoy.

Bob Burnquist

Otro de los grandes del skate es Bob Burnquist, un brasileño que comenzó a despuntar hará unos 7 años. Bob es uno de los pocos no norteamericanos que es Pro.

Elissa Steamer

Elissa Steamer fue la primera chica en hacerse profesional por méritos propios, ya que patina muchísimo mejor que la mayoría de chicos. Le da un punto interesante al skate.

Geoff Rowley

La gran promesa europea se llama Geoff Rowley. Es un skater que se atreve con todo tipo de trucos e incluso inventa otros, más arriesgados que los anteriores.

Rune Glifberg

Si no el primero, Rune fue uno de los primeros europeos en despuntar en el skate, hasta el punto de ensombrecer a las grandes leyendas americanas.

Chad Muska

Una de las *viejas leyendas* del skate, Chad Muska, fue, junto a algunos otros skaters como Tony Hawk, uno de los pioneros de este fabuloso y arriesgado deporte.

Bucky Lasek

La mayoría de los skaters nacen y patinan en la costa oeste de los EE UU. Bucky Lasek no iba a ser una excepción, y ahí está, con su eterna gorra puesta.

Kareem Campbell

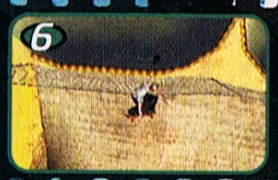
Cuando era pequeño, Kareem prefirió el skate a otros deportes como el baloncesto. Hizo bien, porque ahora se ha convertido en uno de los reyes del patín.

Jamie Thomas

En Jamie podrás encontrar el equilibrio entre el skate de calle y el skate de half-pipe. Esto significa que tiene buenos trucos en grind y también buenos trucos aéreos.

Andrew Reynolds

Andrew Reynolds es uno de los nuevos valores del skateboard. Aunque lleva muy poco tiempo en comparación con otros, Andrew les iguala o incluso supera en técnica.



Cintas

Como sabrás, en cada nivel de *Tony Hawk's Skateboarding* (exceptuando los skateparks) hay una cinta escondida por el nivel. Si no sabes cómo llegar a conseguir cada una de las cintas ocultas esparcidas por cada nivel, aquí verás la manera más fácil de llegar a ellas. ¡Ahora no tendrás excusa para ser el mejor!

Warehouse

Coger la primera cinta es fácil: aprovecha el impulso que te dan las mini rampas.

School Miami

Sube al techo del gimnasio y, tras coger impulso en la rampa, salta y cogerás la cinta.

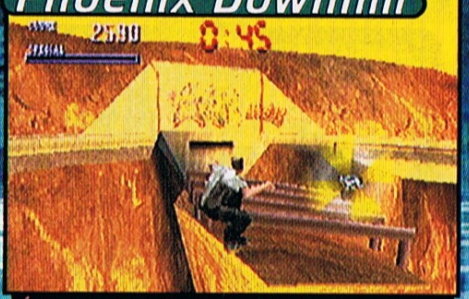
New York mall

Salta en diagonal desde la rampa que hay detrás del coche y haz un slight hasta la cinta.

Minneapolis Downtown

Sube por el camión y llega hasta el techo para saltar hasta la calle y coger la cuarta cinta.

Phoenix Downhill



Ésta es más difícil: ve por la presa y por encima de las plataformas, y salta al final.

San Francisco

Sube al edificio usando la escultura. Luego baja por la rampa y da un gran salto.

Movimientos

Aquí tienes una relación de los skaters y sus movimientos Signature. Éstos, unidos a una buena combinación de trucos en Grab con grandes giros, te darán, sin duda, el oro en las pruebas en skatepark, lo cual es necesario para conseguir los personajes ocultos.

Skater	Nombre del truco	Combinación de botones	Puntuación
Tony Hawk	360 Flip to mute	↓ → □	1.500
	540 Board Varial	← ← □	2.000
	Kickflip McTwist	→ → ○	4.000
	The 900	→ ↓ ○	8.000
Bucky Lasek	Fingerflip Airwalk	← → □	1.200
	Varial Heelflip Judo	↓ ↑ □	1.400
	Kickflip McTwist	→ → ○	4.000
Chad Muska	360 Shove it-rewind	→ → □	1.500
	Frontflip	↓ ↑ ○	4.000
	One Footed 5-0 Thumpin	→ ↓ △	Varía
Rune Glifberg	Front-Back Kickflip	↑ ↓ □	1.575
	Christ Air	← → ○	2.100
	Kickflip McTwist	→ → ○	4.000
Kareem Campbell	Kickflip Underflip	→ → ○	1.500
	Frontflip	↓ ↑ ○	4.000
	Casper Slide	↑ ↓ △	Varía
Bob Burnquist	Backflip	↑ ↓ ○	4.000
	Burntwist	← ↓+ △	5.000
	One Footed Smith	→ → △	Varía

Skater	Nombre del truco	Combinación de botones	Puntuación
Andrew Reynolds	Triple Kickflip	← ← □	1.500
	Backflip	↑ ↓ ○	4.000
	Heelflip to Bluntslide	↓ ↓ △	Varía
Geoff Rowley	Double Hardflip	→ ↓ □	1.500
	Backflip	↑ ↓ ○	4.000
	Darkslide	← → △	Varía
Elissa Steamer	Judo Madonna	← ↓ ○	1.500
	Backflip	↑ ↓ ○	4.000
	Primo Grind	← ← △	Varía
Jamie Thomas	540 flip	← ↓ □	1.500
	Frontflip	↓ ↑ ○	4.000
	One Footed Nosegrind	↑ ↑ △	Varía
Officer Dick	Assume the Position	← ← ○	1.575
	Yeehaw Frontflip	↓ ↑ □	4.000
	Neckbreack Grind	← → △	Varía
Private Carrera	The Well Hardflip	→ ← □	5500
	Somi Spin	← ↓ ○	5500
	Ho Ho Ho	← ↑ △	2000

:MEJOR EN VERTICAL. :MEJOR EN CALLE. : AMBOS.

Texto: Daniel Palomares

CRAZY TAXI

Con esta guía perfeccionarás tu estilo ante el volante y descubrirás clientes generosos en remotos lugares. ¡Rápido, siga a ese taxi!

Amarillo chillón e indestructible: ¡este Crazy Taxi lo aguanta todo!

Técnicas

Para obtener bonus de Crazy Through, pasa a todos los coches que puedas.

Crazy Through

Para conseguir monedas bonus haz acrobacias convincentes: si logras realizar maniobras maestras sin chocar, recibirás Combo Dollars. La maniobra más sencilla es el Crazy Through: si corres llevando a un cliente entre el denso tráfico, recibirás un bonus por cada coche que adelantes.

La colina es muy apropiada para dar unos largos saltos y adelantar coches.

Crazy Jump

Por realizar saltos impresionantes recibirás el bonus Crazy Jump: utiliza el puente del tren, trampolines, el parking o las bocas de metro como catapulta. Para llenar bien los bolsillos deberás tomar suficiente carrerilla o encender un Crazy Dash poco antes de saltar (mira abajo a la derecha).

Los clientes saltan corriendo en tu taxi. ¡Tienen mucha prisa!

Crazy Stop

Para detenerte en la zona de recogida con mayor rapidez, pon la marcha atrás (Ⓐ) a la vez que frenas. Un truco para parar en la zona de destino es girar bruscamente para ponerte de lado y chocar con un poste para que te pare en seco. Frenas de golpe y quedas bien situado para salir.

Crazy Drift

Acércate a la curva y acelera a tope. Poco antes de meterte de lleno en ella...

... gira el volante y pulsa en orden Ⓐ y Ⓑ. ¡Desliza el dedo de un botón a otro!

Para realizar esta brusca maniobra, lo mejor es que empieces a girar en la dirección deseada e, inmediatamente después, desliza el pulgar desde el botón (Ⓐ) al (Ⓑ). Para que sea exitosa, tienes que hacer esto cuando el coche ya lleva una buena velocidad, ¡pero cuidado, no puedes hacerla si estás en mitad de un Crazy Dash!

También es útil para detenerte en las zonas de destino de los clientes. Haz el Crazy Drift y suelta el acelerador. El coche debería deslizarse una buena distancia hasta su destino. Si no chocas con nada, esta maniobra te dará muchas propinas.

Si la maniobra es muy brusca, tendrás que enderezar después. ¡O perderás el control!

Crazy Dash

Suelta el acelerador y pon marcha atrás durante un pequeño instante...

... cambia rápido a marcha adelante y acelera al mismo tiempo: ¡tu taxi cogerá turbo!

Lo primero de todo: suelta el acelerador. Entonces tienes que pasar de marcha atrás (Ⓐ) a marcha adelante (Ⓑ), a la vez que aprietas el acelerador a fondo (justo cuando pones la marcha adelante, o una fracción de segundo después). Puedes encadenar otros tres Crazy Dash más para lograr una velocidad brutal. En todo caso, esto sólo se recomienda en las rectas.

El Crazy Dash viene muy bien para arrancar con velocidad, obtener saltos largos (Crazy Jump) y ganar tiempo, pero no da dinero directamente.

Clientes dispersos

Buceo de emergencia

En tu primera visita te espera un punky al otro lado del puente: salta al agua...

... y mira el signo del dólar, que indica que hay pasajeros muy cerca.

Si quieres hacer saltar el cuadro de máximas puntuaciones, no deberías limitarte a ir a buscar a los pasajeros de las aceras: a veces puede haber clientes en lugares insospechados, ¡hasta debajo del agua!

Corre hacia las inmediaciones del puente del tren del canal, en cuyo fondo te espera un punky en distintos puntos. Puesto que la aceleración del taxi deja que desear bajo el agua, usa el Crazy Dash.

Cuando hayas visto al punky, lo recoges y arrancas con un potente Crazy Dash.

¡Salta al tejado!

Toma mucha carrerilla o enciende el Crazy Dash cuando te dirijas a una boca de metro.

La rampa te catapulta sobre una de las casas: si frenas pronto, chocarás contra la pared.

No sólo bajo el agua, sino también en los tejados, impacientes viajeros esperan tus servicios:

Utiliza el puente del tren o los tejados de las bocas de metro como trampolín para saltar a los tejados que hay en las inmediaciones. Necesitarás mucha carrerilla o un Crazy Dash.

Al aterrizar tendrás que tener cuidado de no volver a caer a la calle pasando por encima del tejado.

Un Crazy Drift, combinado con una frenada completa, garantizan un aterrizaje seguro.

¡Bien, un punky! Aunque tenga esas pintas, está dispuesto a vaciarse los bolsillos.

La pequeña cumbre

El camino del puerto es una mina de oro: cuatro clientes están esperando a un taxista rápido. La entrada comienza atravesando la gran puerta de piedra. Frena a tiempo delante de los posibles clientes, porque los conductores demasiado veloces corren peligro de acabar bajo el agua. Los giros también son algo complicados, ¡no pises demasiado fuerte el acelerador!

El gran arco de piedra del puerto marca la salida al embarcadero: Atraviesa velozmente la puerta...

... y prepárate para hacer maniobras de freno exactas justo delante de tus futuros pasajeros.

Si te lanzas demasiado al embarcadero, no podrás frenar a tiempo y caerás al agua.

Viaje al subsuelo

Para no pasarte la boca del metro, aminora la velocidad cuando estés cerca de la boca...

... y podrás bajar las escalinatas. Y no sólo eso, ¡luego también podrás subirlas!

En el subsuelo también encontrarás clientes con ganas de soltar pasta.

Métete por una de las bocas de metro para llegar a la red suburbana bajo tierra. El metro pasa de vez en cuando y muchos pasajeros están hartos de esperar.

Además, la red de metro sirve como atajo: ¡ten cuidado con los trenes que vengan en dirección contraria!

En cada una de las paradas de los andenes del metro te esperan clientes.

Atajos ocultos

Después de la salida, dirígete a la rueda gigante y busca unas escaleras anchas.

Las escaleras te llevan a un mercado donde casi no hay gente: el único visitante...

En la caza de clientes deberías buscar las bifurcaciones ocultas en las aceras de las calles.

Encontrarás la primera calle secundaria cerca de la salida (próximo a la rueda gigante): al comenzar el juego, da la vuelta al coche y baja la colina que hay detrás de ti. A la izquierda verás unas escaleras que llevan a un mercadillo. ¡Aquí te espera un encargo especial

... menea enseguida su monedero y te pide que le lleves al otro lado de la ciudad.

Texto: Oliver Ehrle

INDIANA JONES

Y LA MAQUINA INFERNAL

¿Algún problema, doctor Jones? Para encontrar todos las piezas de la máquina de la torre de Babel, necesitarás tu sombrero, tu látigo, una pistola... ¡y esta guía, que te puede venir muy bien!

Indestructible e invulnerable: Indiana Jones (Harrison Ford), látigo en mano, vuelve a la acción tras mucho tiempo de ausencia en el PC.

Consejos generales

- **El látigo de Indy** no sólo sirve de arma: también para trepar y balancearse. Siempre que tengas el látigo en mano y haya un saliente adecuado a la vista, la perspectiva de cámara gira para que veas el saliente.
- Intenta siempre acabar con los **enemigos molestos,** como las serpientes, las arañas y los escorpiones, desde una distancia segura. Si estás en medio de una lucha cuerpo a cuerpo, los bichos te morderán y envenenarán más rápido de lo que te gustaría. Pero ya sabes que hay hierbas contra el veneno...
- Pon atención a los **trozos de muro o las paredes rocosas**. Estos obstáculos se pueden destrozar fácilmente con los artefactos Urgon. Detrás de aquellos se esconden nuevos caminos o valiosos tesoros.
- Observa bien a tu alrededor para no dejar pasar ningún **resalto o borde entre las rocas**. A menudo, estos elementos difíciles de ver son la única forma para continuar. Pon también atención a los **bloques de piedra** desplazables, ¡y arrima el hombro!
- **Las luchas contra los soviéticos armados** no son nada agradecidas, porque siempre recibirás algún golpe. Por desgracia, las maniobras de Indy para esquivar no son de lo mejor, porque nuestro héroe siempre necesita un cierto tiempo para realizar sus saltos, ¡ya no es aquel jovencito garboso de antes...!

Si para disparar a tu enemigo no puedes retirarte a un pasadizo, será mejor que pongas en práctica la siguiente táctica: **corre hacia tu contrincante y dispárale.** Pocos metros antes de alcanzarle, comienza a correr alrededor de él, y sigue disparando. Cuando se gire hacia ti, deberás repetir la maniobra para poder esquivar su disparo.

- Se pueden ahuyentar a algunos animales **con un par de disparos** al aire. De esta forma ahorrarás tu valiosa munición, y además, Indy no tendrá remordimientos por poner en peligro a las especies protegidas.
- Por el considerable grado de dificultad de este nivel, no deberías avergonzarte de **salvar el juego** con frecuencia. Además del quicksave, utiliza también la forma habitual de salvar el juego. Durante la fase de diseño del juego, al hacer esto, Indy solía quedarse fijo en medio del paisaje, en el sentido estricto de la palabra, y sólo se le podía desparalizar con el cheat **fixme** (pulsando antes la tecla **[F10]**).
- Por 2.500 créditos, puedes acceder a un **bonus level** en la estación de comercio. Puedes guardar el dinero o completar las 16 partes del juego principal; de esta forma, la visita es gratis. **En el próximo número (13) de SCREENFUN encontrarás una guía completa de este nivel de bonus. ¡Estamos trabajando en él!**

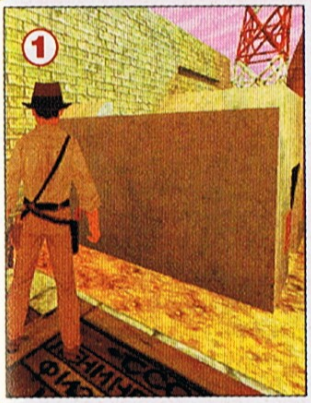
Nivel 1 – Canyonlands

Después de la caída en la cascada, no deberías nadar directamente a la orilla. En su lugar, ponte a bucear y reúne el tesoro en el pasillo inundado.

Antes de trepar al almacén en dirección al helicóptero, deberías abrir bien los ojos en las zonas de excavación; de lo contrario se te escaparán algunos tesoros de las manos. Cuando vuelvas a trepar, ten en cuenta los posibles desvíos, que te descubrirán el camino a más tesoros.

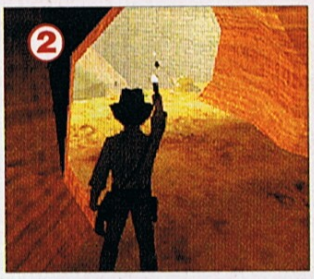
La agente de la CIA Sophia Hapgood te da información sobre las excavaciones de Babylon. Además, te dará una misteriosa pieza.

Nivel 2 - Babylon



En la central de radio rusa tienes que subir al tejado del edificio con ayuda de una caja. Una vez arriba, podrás escuchar el monólogo del doctor Volodnikovs.

Después, has de ir a brincos a los muros que hay cerca y a la pared de roca.



En la próxima habitación has de bajar por la izquierda y dirigirte a la apertura de la pared de la izquierda.

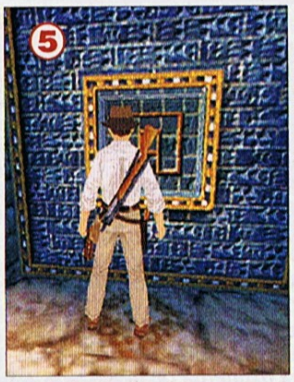
Desde allí, dispara a los barriles explosivos para acabar con la mayoría de los guardias. Con nuevas armas y munición en tus manos, podrás examinar el almacén sin correr peligro. Sube por unas escaleras hasta un resalto y a otra zona del almacén.

Abre la puerta de rejas con una palanca y salta a un camión para poder continuar adentrándote en el almacén.

Para ello tendrás que saltar desde la plataforma que hay un poco más abajo. Salva la partida antes de intentarlo.

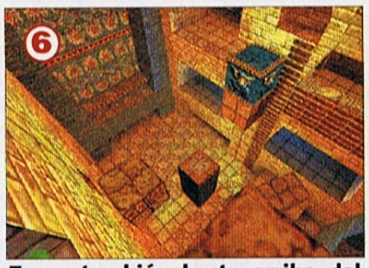
Arrastrándote por el pequeño pasadizo que hay tras la caja, llegarás al laberinto de agua. En las intersecciones puedes salir a por aire.

Después del pequeño diálogo con el jefe de Sophia, dispara a las cajas de TNT. Así abrirás un boquete en el suelo del almacén de explosivos.



Después del salto al agua verás una colección de ruedas dentadas en un rincón. Monta allí la pieza de Sophia.

Enfrente hay un panel en el que debes insertar tres textos. Tendrás que buscarlos en la biblioteca Nebukadnezars, donde entrarás a continuación.



Trepa también hasta arriba del todo para saltar a la columna con el interruptor claro.

Rueda por el suelo para evitar la trampa (salva antes la partida).

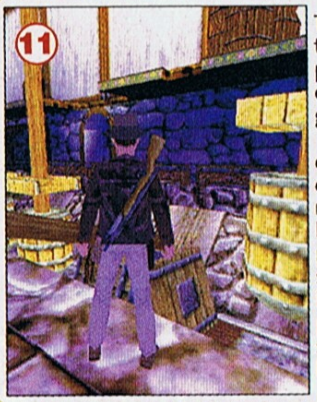
Nivel 3 - Río Tian Shan

Después de una breve marcha a pie llegarás a un almacén de los soviéticos. **Salta desde cerca del abeto hasta la torre y luego trepa hacia abajo, dentro del edificio.**

Un par de habitaciones y combates más tarde te encontrarás en un callejón. **Pero por encima de la rendija de aire acondicionado podrás llegar a un interruptor. Te abre la puerta al embarcadero, allí usarás la balsa hinchable.** Encontrarás la balsa y un set de reparación en los armarios.

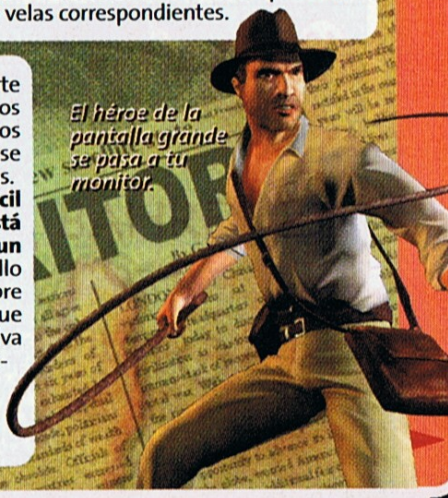
Después del viaje por el río, has de seguir por tierra. Cerca del puente (todavía) bajado, hay un candelabro de cuatro brazos. Tendrás que buscar las cuatro velas correspondientes.

Desde el candelabro, dirígete a la cabaña mostrada en la imagen. En la cabaña aumentarás tus reservas de sets de reparación. En la colina hay un ascensor que baja a una cámara donde todos los ramales del río convergen. Vuelve aquí para para regresar a la cabaña a por más sets de reparación si los necesitas.



Tendrás que darte tus buenos paseos para localizar los edificios donde se guardan las velas.

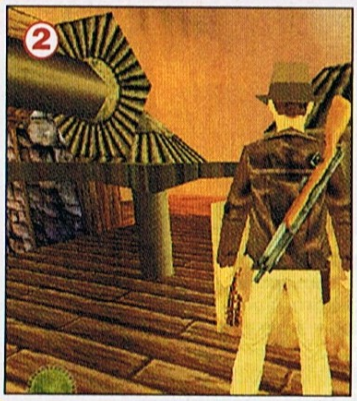
La más difícil de conseguir está escondida en un molino. Para ello has de saltar sobre plataformas que se mueven. Salva la partida después de cada salto para facilitar tu tarea.



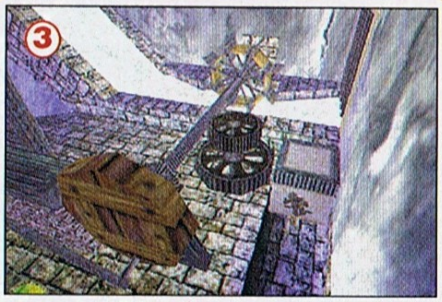
El héroe de la pantalla grande se pasa a tu monitor.

Nivel 4 – El santuario de Shambala

Desde el patio del templo, podrás trepar por una pared de ladrillos como si fuera una escalera. Colócate arriba, sobre el tejado, y busca una escalera, que te llevará directamente a la torre del reloj.



Tras el hall con la criatura de hielo, tienes que colocar el mecanismo con las ruedas dentadas juntas. El motor del reloj es la instalación hidroeléctrica que se encuentra más abajo de la bóveda.

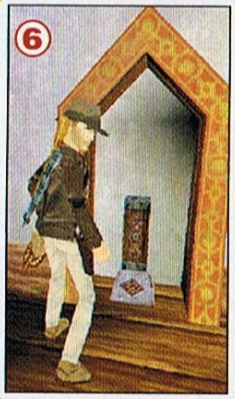


Empuja el bloque grande por el canal hasta la gran rueda dentada. Cuando hayas vuelto arriba, al reloj, trepa hasta la entrada y cruza el puente.

Dispara a la ventana de la otra torre (la del campanario). Así podrás entrar en el edificio. Dentro, baja por los agujeros, hasta llegar a una campana. Dale a la palanca que hay detrás. Ahora ve subiendo hasta encontrar la palanca que eleva la campana. El siguiente paso es hacerla sonar.

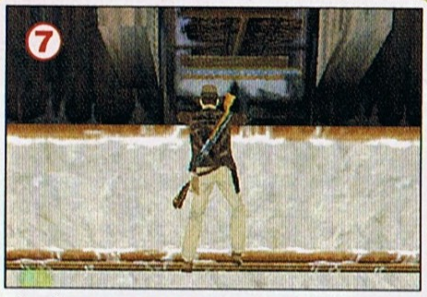
Para ello, has de volver a la torre del reloj. Allí deberás darle otra palanca. Esto hará que se baje una marcación horaria del reloj. Para disponer de tiempo suficiente para desempeñar la siguiente tarea, deberías darle un par de veces a la palanca. Esto adelanta el indicador de la hora para tener más tiempo.

Trepa y vuelve corriendo a la torre de la campana. A la izquierda de la entrada, dale a una palanca para activar al hombrecito metálico, el cual golpeará la campana.



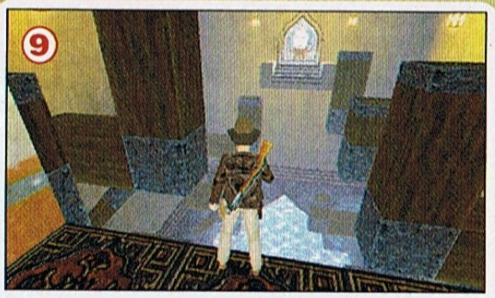
Aparece una anciana, que te prestará su ayuda a cambio de un servicio. Te dará la llave para la cámara del tesoro. Dicha cámara está junto a la imagen del rostro de una mujer, bajo la torre del reloj.

Tienes que buscar el sello del convento en las habitaciones adyacentes. Trepa hacia arriba, sobre las vigas de madera de la cámara del tesoro.



Aquí parece que no se puede continuar, pero hay una forma de salir: **dispara a una ventana y cuélgate en la pared exterior, desplazándote para llegar a la otra ventana.** Entra por ahí.

Da dos vueltas a la estatua de madera en la cámara del tesoro, para abrirte un nuevo camino hacia abajo. Después, un ascensor te lleva a una puerta, que se puede abrir con el sello del monasterio.



En la habitación trasera tendrás que llegar al otro lado. Pero esto sólo te será posible combinando acertadamente las acciones de saltar y trepar. El objetivo aquí es recoger una llave, para poder abrir la puerta del final.

Coge la planta y llévala a la habitación donde te habías colgado antes de la pared exterior.

Ponte dentro del rayo de luz, balancéate con el látigo y llegarás a la plataforma. La cámara del tesoro quedará iluminada y la planta crecerá. Hazte con ella y vuelve junto a la anciana de la torre de la campana, que te abrirá el camino al guardián.

No trates de luchar. Huye y busca un puente de madera, que te lleva a una sala con un artefacto, ¡está a tiro de látigo!

Con los golpes de la pieza de Urgon se puede romper el hielo del guardián. Acércate mucho al monstruo, activa la pieza, y apártate rápidamente. Sólo tienes que repetir este procedimiento hasta que acabes con él.

Nivel 5 – Lago de Palawan

Indy se abre camino por las cuevas con su práctico machete.

Toma el machete en la cueva, detrás del punto de partida, en el almacén japonés. ¡Será imprescindible para continuar tus aventuras!

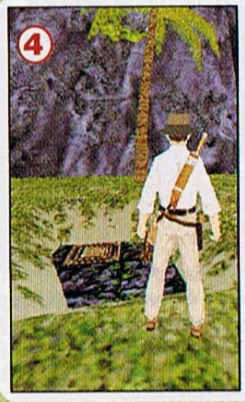
Desde la playa sale otro camino que va hacia una cueva, cuya entrada está bloqueada por una tela de araña. Ahora podrás utilizar por primera vez el machete, que es perfecto para cortar agrupaciones de plantas densas o tapices desgastados, que no verás hasta niveles posteriores.

Por la parte de atrás de la cueva encontrarás una pala en una cueva (detrás de una reja de plantas). Ahora hay que llegar a la otra orilla, al barco semihundido.

Registra el barco para encontrar el activador del torpedo, que te viene muy bien para el otro torpedo que se está oxidando en la playa. Gracias a él, abrirás un boquete en el casco del barco para poder meterte en su interior.

Bajo el agua, dentro del barco, descubrirás un martillo detrás de la puerta rosa. Con él, en un pasillo bajo el agua, podrás abrir la puerta que lleva a la cubierta.

Pero antes no te olvides de buscar otra llave: sólo de esta forma podrás entrar en la construcción y recoger las manivelas.



Con la manivela se puede girar la grúa de la cubierta y podrás pasar a la otra orilla colgándote del látigo.

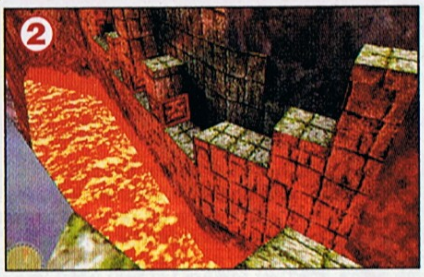
En una zona muy poblada de vegetación encontrarás una losa con ayuda de tu pala. Písala para dejar al descubierto una puerta submarina. En el camino hacia allí, coge la hélice del avión abandonado con el martillo.

Con la hélice podrás forzar la puerta submarina. Luego pisarás tierra firme y llegarás a unas escaleras que dan al exterior.

Encontrarás un ídolo de mader. Púlsalo para abrir la puerta que conduce al volcán Palawan.

Nivel 6 – Volcán de Palawan

Empuja el bloque de piedra y súbete encima. De esta forma llegarás al resalto que está encima de una antorcha. **Rompe una pared con ayuda de la pieza de Urgon para poder continuar.** Así llegarás a un lago, por cuya única apertura del fondo deberás bucear.



Volverás a encontrarte en un río de lava. Pasa a una de sus orillas saltando de plataforma en plataforma, y trepando. Finalmente llegarás a un interruptor, que abre una puerta junto al lago.

En la punta estrecha de tierra del lago verás un agujero de agua. **Atraviésalo y llegarás a una cueva, allí podrás pasar por encima de un abismo colgándote del látigo. Pocos segundos después, una bola de hierro amenazará con aplastarte.** Como ya estás avisado, la bola acaba haciendo un agujero en la pared de roca. Un interruptor deja caer un bote funerario del lago al agua.

Nada hacia allá y hazte sin miedo con la llave del sarcófago. Con él se puede abrir el portal grande que se encuentra al borde del lago.

Al otro lado del portal, un gran río de lava atraviesa una enorme sala. Empuja un bloque de piedra hasta el área del suelo más clara.

Salta al otro lado y empuja el bloque sobre la parte más clara. Trepa hacia arriba, a la galería. Gracias a un interruptor, llenarás de lava la habitación completa hasta un nivel de unos centímetros y abrirás una puerta. Salta por encima de los bloques de piedra para llegar al otro lado y trepa hasta la puerta.

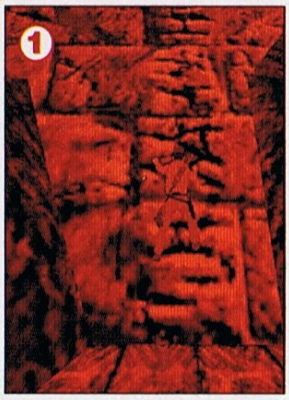
Llegarás a una sala grande con una estatua y un río de lava. A un lado haces venir un ascensor mediante un interruptor, que te lleva al aire libre y transporta algunos soviéticos. En su almacén encontrarás una llave con la que volverás a bajar al subsuelo.

Apunta con el látigo al brazo izquierdo de la estatua para que se abra una puerta. En la habitación de atrás, un interruptor abre una puerta. Necesitarás la ayuda de Sophia, que sigue prisionera.

Trepa y cuélgate de la boca de la cabeza de piedra, y llegarás a la cárcel de Sophia.

Vuelve con ella a la sala con el puzzle de los interruptores. **Poco después volverás a enfrentarte a un puzzle de cajas. Empuja las cajas para llegar a la caja clara, que contiene una pieza de respuesto.** Después de pasar un muro, unas trampas y un interruptor, verás una polea, que tendrás que reparar con la pieza de repuesto. Te llevará a la siguiente parte del juego.

Nivel 7 - Templo de Palawan



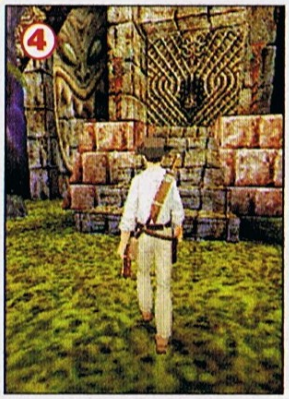
Sobre unas baldosas que suben y bajan cruzarás el lago de lava. Así llegarás a una pared de roca donde encontrarás una escalera.

Evita a los monstruos de lava y llegarás a la llave del tiburón. Vuelve al lago de lava y ábrete camino a través de la pared de piedra quebradiza con un potente golpe del artefacto de Urgon...

... de esta forma llegarás a una puerta que se abre con la llave del tiburón. **Encontrarás una llave Tiki. Pero cuidado: cuando la levantes se activará una trampa. Ten el látigo preparado para escapar.** Luego, vuelve al lago de lava y abre la puerta grande con la llave Tiki.

Sube por una escalera a la izquierda. Cruza a saltos un puente colgante, que está roto en dos partes. Sube la siguiente escalera y salta al pequeño lago en el que desemboca la cascada. Tienes que encontrar una orilla con una escalera y subir por ahí. Más adelante, deberás sortear las trampas de lanzas que salen del suelo (¡mucho cuidado con pisarlas!) y saltar hasta los resaltos. Si ves una araña al otro lado, dispárale antes de saltar.

Luego tendrás que usar el machete para cortar las cuerdas de un puente. Esto hace que caiga colgando abajo y que te dé acceso a una entrada de cueva. Baja por él como si fuese una escalera. En el interior de la cueva encontrarás la llave mono sobre un tosco altar. Cuando la cojas, ¡prepárate para correr!



Finalmente se desploma la cueva, pero un salto certero al agua te salvará del peligro ¡Rápido, campeón!

Sal del agua después y abre la puerta al edificio que tiene aspecto de templo. Dentro tendrás que pulsar cuatro interruptores: púlsalos en orden para poder apoderarte de otra llave Tiki del techo.

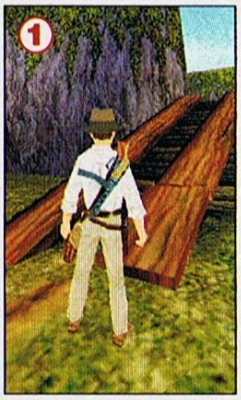
En la siguiente trampa te volverá a perseguir una bola rodante. ¡Tienes que ser muy rápido saltando a las plataformas! Después de dar un salto hacia la última plataforma, usa el látigo para seguir adelante.

Finalmente te toparás con una puerta grande, que se puede abrir con ambas llaves Tiki. Te lleva a otro lago de lava. **Un guardián de lava gigante cierra el camino hacia un puente. Busca el artefacto de Taklit, que te hará invisible.** En el camino de vuelta al puente, el guardián te hace la vida y los saltos imposibles.

Salva el juego en cuanto te hayas acercado una plataforma más al puente, porque el guardián y las rocas de lava que lanza son muy difíciles de esquivar ¡Y te va a ser bastante complicado! Sólo cuando puedas saltar rápido y ágilmente de una plataforma a otra, podrás huir de los peligrosos ataques.

Detrás del puente descubrirás una cabeza de piedra con un interruptor. Enfría a la bestia de lava y congela el lago hasta convertirlo en piedra. Así llegarás a la puerta que te saca de este inhóspito templo.

Nivel 8 - Jeep Trek



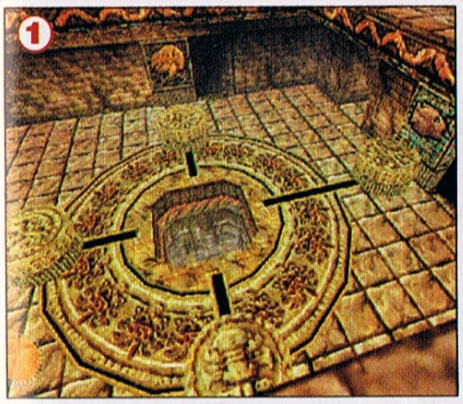
En este nivel no se puede hacer nada sin el jeep. Podrás salvar los precipicios con trampolines u obras de puentes. Recoge una tabla para reparar el puente roto, por ejemplo. Un buen pisotón en el acelerador también te llevará al otro lado.

Con la tecla [Mayúsculas] aumentarás la velocidad de tu jeep y podrás saltar tramos más largos. Busca la cueva grande donde hay una pista inclinada con forma de espiral. Mantente siempre a la izquierda y conduce en círculo hacia abajo.

Después aparecerá con frecuencia un camión ruso que intentará evitar que avances. Te pondrá las cosas difíciles disparándote con la ametralladora. No podrás encontrar ningún medio definitivo para defenderte.

Lo mejor es que recurras a la huida y actives el mapa de este minilaberinto. Así reconocerás antes los trampolines y los callejones. **Mantente al borde del laberinto y conduce hasta el final de arriba del mapa (¡apaga la opción de girar!).** Si tienes ganas, también puedes ponerte a buscar tesoros dentro del laberinto...

Nivel 9 - Teotihuacán



Poco después llegarás a una sala con cuatro puertas, cuatro ruedas dentadas grandes y un agujero en medio del suelo. En la galería te esperan dos interruptores, o más bien un botón (que abre las puertas) y una rueda con cuatro brazos (hace rotar las ruedas dentadas de la vía interior y central).

Baja por el agujero para pulsar un interruptor que hará que la estatua central suba. **Abre una puerta después de la otra con ayuda de las ruedas dentadas. Para ello tendrás que colocar ante cada puerta tres ruedas dentadas con ayuda de empujones y la rueda de brazos. Después podrás abrirlas pulsando el botón.**

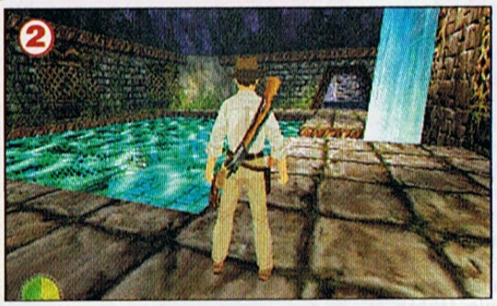
Detrás de cada una de las tres puertas encontrarás una estatua. Sustituye las estatuas con los tres símbolos de animales que hay detrás de cada una de las puertas. **También deberías echar un vistazo al gran espejo que hay detrás de la puerta del pez.**

Si has sustituido correctamente las tres estatuas, la del centro recibirá luz. **Desvíala con el espejo (ponlo en los brazos de la estatua) y abrirás la puerta que te lleva al décimo nivel ¡Adelante!**

Nivel 10 - Valle de Olmec

Para avanzar en este valle tendrás que pasar todo el rato por puentes que unen dos montañas. Para ello es necesario empujar cubos de piedra hasta las losas del valle. Los bloques de piedra están todos escondidos en la montaña y en los templos.

Llegarás al primer templo a través de una entrada cercana a la primera losa que hay en el suelo. En el segundo templo tendrás que empujar el bloque de piedra algunas veces y dejar libre la salida con ayuda del machete.



Finalmente llegarás a una habitación con una cascada y un estanque lleno. Un interruptor (bucea en el estanque) hace que la cascada se corte. Empuja el bloque de piedra que hay en la sala hasta el agujero de salida. Vuelve a pulsar el interruptor para que la presión del agua impulse el bloque de piedra hacia el exterior: ¡se crea un tercer puente!

Poco después, llegarás a una cueva muy grande en la que un interruptor abre durante un momento una puerta que está más allá. Recorre el camino unas cuantas veces, porque para ir al portón tendrás que darte prisa. **A continuación, derriba la estatua de serpiente y ésta te servirá de puente.**

En el otro camino hay una pirámide. **Allí atraerás a una peligrosa serpiente al encender una antorcha.**

Donde aparece la serpiente se encuentra el artefacto de Azerim. Esta pieza tienes que colocarla sobre la losa del suelo adornada con un ángel.

Entre la losa y un cristal que hay sobre aquélla aparece un rayo de energía, que te impulsará cómodamente hacia arriba ¡Modernos métodos de transporte para nuestro héroe!

En las esquinas de los resaltos hay ascensores. Cuando te montas, te llevan a ti abajo y suben puntas de lanzas.

Cuando la serpiente se encuentre por encima de dichas flechas, entra en el ascensor para herir así a la bestia y acabar con ella. Aquí, y por desgracia, el doctor Gennadi Volodnikov te apresará.

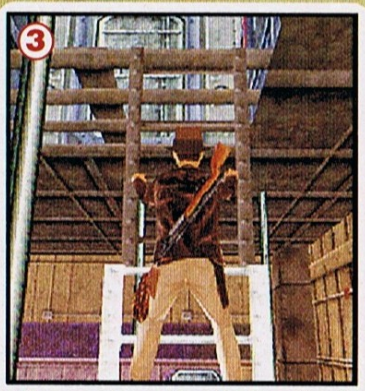
Nivel 11 – V.I. Pudovkin

Para escapar de la prisión en que te encuentras tienes que tocar la puerta (presiona [Ctrl]). Poco después, un guardia te abrirá la puerta. Antes de que llegue, trepa por la rejilla del aire acondicionado para esconderte (presiona [Ctrl] para abrirla). Cuando el guardián entre y no te vea, te buscará por toda la celda: es el momento de saltar corriendo hacia la puerta y dejarle allí encerrado.

Recoge la mayoría de tus cosas (primero, sólo el artefacto de Taklit) en las habitaciones contiguas, pero ya sabes: ¡más vale maña que fuerza, o mejor dicho, que disparos! Gracias al artefacto de Taklit, que te hace invisible, podrás cruzar el almacén sin problemas. En la próxima habitación encontrarás más cosas que te pertenecen. **En este almacén has de trepar hacia arriba y echar un vistazo en el barco.**

En la cubierta, desconecta el puente de mando que hay detrás de la cocina y encontrarás al doctor Volodnikov y el artefacto Azerim.

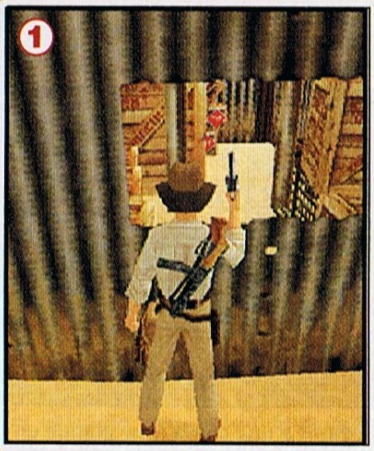
Dentro del almacén, déjate impulsar en el aire hacia arriba subiéndote a la plataforma con el ángel ¡estos modernos ascensores! Pero antes deberás colocar como corresponde la caja que cuelga de la grúa, y que contiene el cristal necesario.



Ahora entra en la sala de máquinas. Por una escalera podrás subir a la habitación donde se encuentra la manivela que vas a necesitar para bajar el bote.

De vuelta a la cubierta, dirígete a la popa: ahora podrás bajar el bote salvavidas al agua con la manivela y, de esta manera, huirás de este nivel pasado por agua.

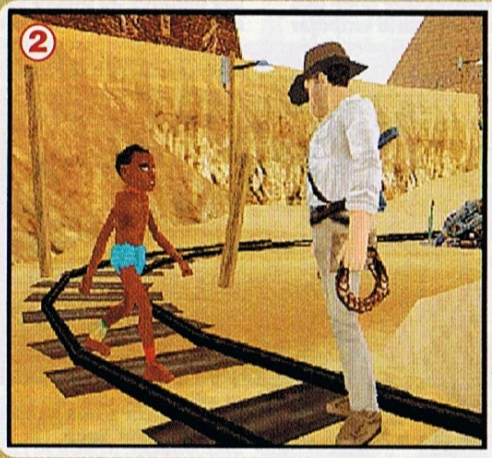
Nivel 12 – Meroe



En la entrada lateral de una pirámide se esconde un muchacho, pero sólo saldrá cuando hayas acabado con todas las hienas.

Ve hacia el cobertizo que hay al final del terreno y dispara a la dinamita desde la ventana para hacer un agujero en la pared. En el interior encontrarás un bazoca, una cadena de transmisión para reparar la grúa transportadora de la mina y un cubo.

Enciérrate en la mina y recoge la rueda (junto a la vagoneta) y un reloj de bolsillo (junto al esqueleto). No olvides coger el bidón de gasolina del jeep.

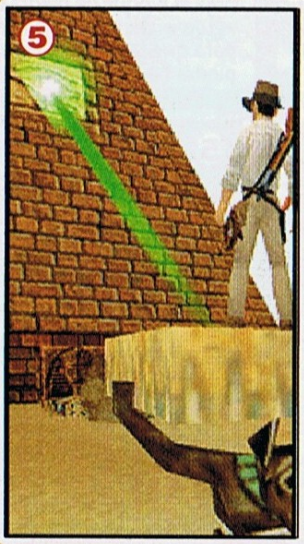


Dirígete hacia arriba en la vagoneta por la cinta transportadora. **Al chico le gustan los inventos modernos y se acercará hacia ti para hacerte una oferta que no puedes rechazar: el ojo de cristal a cambio del reloj de bolsillo que recogiste.**

Trepa hasta la entrada de la pirámide junto al cobertizo matando a todos los escorpiones que encuentres.

Cuando llegues, saca una piedra de dentro con la que podrás abrirte otro camino a la punta de la pirámide desde el exterior. Allí abrirás la entrada a la pirámide con un interruptor. **Atraviesa la entrada y, con ayuda del cubo, activa una bomba que echa agua a un canal sin parar.**

En la pirámide podrás encontrar cuatro piedras preciosas de distintos colores. **Se encuentran en las habitaciones en las que primero hay que encender un haz de leña.** Antes que nada, tendrás que encontrar la madera y colocarla en el lugar correspondiente.



De vuelta al desierto has de seguir los cuatro rayos de luz de color que salen de la pirámide hasta el punto donde toquen el suelo. Aparecerán estatuas al final de cada uno de ellos, donde colocarás el ojo de piedra preciosa para abrir uno a uno los cuatro cerrojos de la pirámide principal. ¡Y sin llamar al cerrajero!

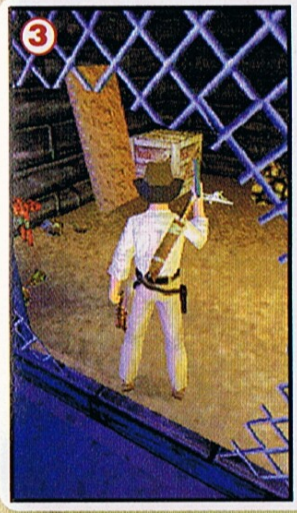
Gracias al agua que has dejado caer en el estanque exterior, el rayo de luz rojo también cae en su punto correspondiente. Detrás de la entrada ahora abierta de la pirámide, podrás reparar la vagoneta con la rueda.

Con el contenido del bidón de gasolina tienes suficiente para emprender tu viaje al siguiente nivel.

Nivel 13 – Las minas del rey Salomón

Este sorprendente nivel te llevará por un laberinto de túneles y lagunas.
Tan sólo a unos metros de allí llegarás a una sala de mandos donde se pueden cambiar las cinco agujas de los raíles. Todavía falta un freno, que encontrarás en el siguiente tramo de la cueva. Cambia la palanca para el carril 1 y el 3. Dirígete a la vía 4; notarás que tu vagoneta necesita un poco de aceite.

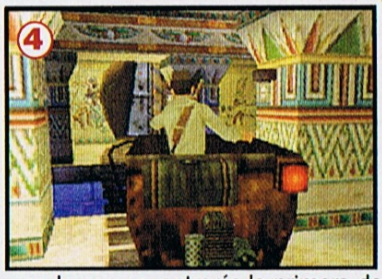
En la sala donde hay tres raíles tienes que dirigirte ante la puerta de salida y después cambiarte a un rail lateral. De esta forma, llegarás a una habitación en la que hay un estanque pero ¡no es momento de baños!. Ahora podrás encontrar la llave de la pirámide que necesitas ¡Cógela y guárdala!



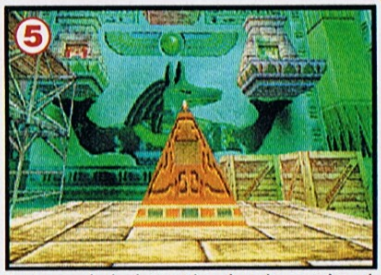
Vuelve a subirte a la vagoneta y ten cuidado, porque un comando de persecución ruso te está pisando los talones. **En la sala con la lámpara que escupe rayos encontrarás la llave de latón.**

Poco después de que los soviéticos rompan los raíles detrás de ti, deberás detenerte en la próxima habitación. Roba un par de cargas explosivas y un engrasador. Pon aceite en el raíl 4 y dirígete a la casa de mandos para cambiar allí la vía.

Observa cómo se choca la vagoneta rusa y después cambia con la palanca al raíl 5. Detrás de esta vía te espera una habitación...



...en la que encontrarás la primera de las tres joyas del rey Salomón. **Sigue hasta una habitación con un pequeño estanque y métete dentro.** Tras una larga secuencia de saltar y trepar, encontrarás la segunda joya. Vuelve a la vía 5 y sigue los raíles hasta el lugar donde se han chocado los rusos. Balancéate al otro lado y abre bien los ojos para encontrar la última joya.



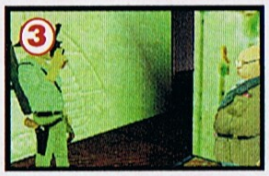
Entra en la habitación, donde estaba el freno al principio, y sigue el pasillo lateral. **Entrarás en una sala con una construcción espectacular. Allí podrás utilizar la llave de la pirámide.** Ahora, trepa a los tres cofres; en ellos podrás dejar las joyas del rey Salomón. Gracias al artefacto Azerim puedes bajar flotando para llegar hasta la palanca, accionarla y entrar en la fosa de Nub.

Nivel 14 – Fosa de Nub

Poco después de empezar llegarás a una rampa. Te lleva a la parte de abajo de la sala, en el que hay una puerta de seis esquinas y un hombre de metal.

Puedes quitar la alfombrilla de detrás de la estatua del león con el machete. Así, después de una habitación con una losa bamboleante, llegarás a la capilla de Anubis. Trepa detrás de la estatua, para romper el brazo izquierdo con el látigo.

Vuelve a la sala con la puerta de los tres cantos y pon el brazo en la estatua. Atraviesa la puerta que queda abierta y, detrás de la columna, podrás impulsarte hacia arriba gracias al artefacto de Azerim. Un par de saltos te llevan a un interruptor, que te abre el camino a unas escaleras secretas en esta sala. Pulsa dos veces el interruptor. A los pies de las escaleras te encontrarás con el doctor Volodnikov...

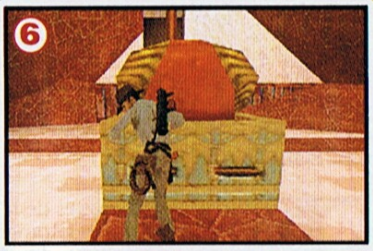


... al que has de tender una trampa. Empuja el bloque de piedra de abajo al cruce de pasillos, y vuelve a mover otro bloque de piedra en la próxima habitación para bloquear la salida o entrada de la derecha o la izquierda de la parte de atrás.

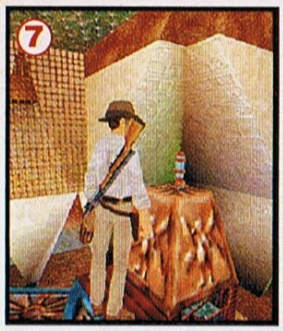
Busca al doctor Volodnikov y acorrálale en el callejón sin salida; conseguirás una rueda dentada.

De nuevo arriba de las escaleras secretas, has de sacar tres veces el bloque de piedra detrás de una cortina gastada. Trepa a la piedra y salta a la apertura, detrás de la cual se esconde una palanca. Pasa por la apertura en la que antes había un bloque de piedra para llegar a la llave de bronce. Ahora vuelve arriba y dirígete a la puerta de rejas que se abre con la llave. **Pon la rueda dentada en la tortuga de bronce y empuja el bloque de piedra hasta el ascensor.**

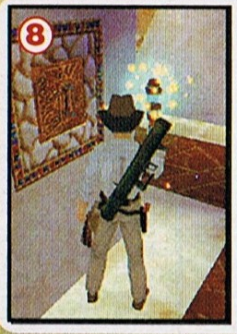
Vuelve a impulsarte hacia arriba con el artefacto Azerim y busca el contrapeso del ascensor. Móntate de un salto y baja a una habitación donde llegarás a un estanque, después de una sesión de saltar y trepar. **Pulsa el interruptor debajo del agua y salta sobre la estatua hundida para llegar a una enorme sala con una bola que lanza rayos.**



El objetivo de esta habitación es subir trepando desde la esquina de atrás y **empujar el bloque con las cabezas de la mitad en la habitación próxima hasta el borde del agujero.** Después, pulsa los tres interruptores de los rincones, que ahora son accesibles, y salta al agua de la sala grande.



Trepa a la obra en la mitad de la habitación hasta llegar a la cúspide. Coge el artefacto de Nub, que es una especie de batería. En el ascensor con la tortuga se puede encajar este preciado objeto. Detrás de la otra puerta que...



... se abre con el artefacto de Nub, podrás enfrentarte al robot gigante. **Toma el ojo de Nub del sarcófago en el medio de la habitación (pulsa antes el interruptor)** y pon la pieza en la apertura del suelo correspondiente. Inmoviliza al hombre de lata con electroschocks: con ayuda...

...del artefacto de Nub se pueden cargar determinadas losas. Así, **cuando atraigas al robot hasta estas tablas, no sólo estará cargado de ira...** Después de la lucha, podrás utilizarle como plataforma para llegar a la salida del nivel. Mientras, Turnen te quitará todos los artefactos.

Nivel 15 – La torre de Babel

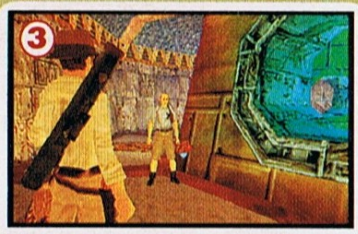
Después de pasar por una enorme sala y acabar con tres guardianes que vienen detrás de ti, te encontrarás a Sophia presa detrás de un cristal y a Simon Turner, su fantástico jefe. Ha colocado todos los artefactos en la habitación contigua, ¡pero de forma incorrecta!

Tienes que reunir todos los artefactos y colocarlos de forma correcta. Para ello tendrás que saltar y trepar, ¡y no es tarea fácil! Primero recoge el artefacto de Nub (allí corresponde el de Urgon).

Pon el artefacto de Azerim en la cabeza de un robot.

Después de haber atravesado a saltos las estrechas placas de una torre alta. ¡Menos mal que Indy está más en forma que un atleta de decathlon!, llegarás al artefacto de Urgon. Reemplázalo por el artefacto de Nub.

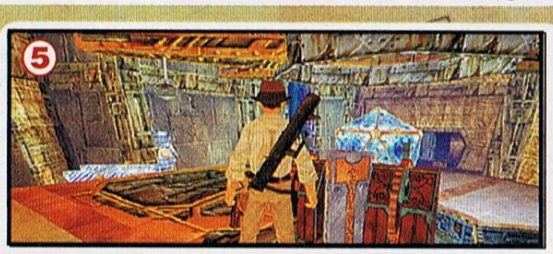
Coloca ahora el artefacto de Urgon.



Desde la torre descrita anteriormente, un ascensor te lleva hacia arriba, donde se encuentra Simon Turner, que se hace invisible.

Desenvaina tu mejor arma y acaba con el malvado en cuanto se haga visible. Así recuperarás el artefacto de Taklit.

Elévate flotando un poco hacia arriba (antes, hazte invisible con la bola eléctrica). Ahora cambia la cabeza de Marduk por el artefacto de Azerim en el pedestal. Vuelve al robot y coloca la cabeza en el lugar que le corresponde. Pero ¿es que aquí nadie tiene la cabeza en su sitio? ¡Si no fuera por Indy!



Sigue al hombre de lata que resulta ser el Dios Marduk. ¡Pues anda que como se oxide!. Coloca el artefacto Taklit sobre el pedestal y toca la palanca que hay allí.

En este momento, en lugar de salvar a Sophia de su prisión aunque te encantaría hacerlo ¡tranquilo, todo llegará!, deberás trasladarte a Aetherium y, de esta forma, entrar en el último nivel.

Nivel 16 – Aetherium

En el Aetherium te desorientarás al moverte en una dimensión diferente; tropezarás con unos rayos de energía, entre los que avanzarás flotando. Están cercados por portales, que llevan a diferentes dimensiones. No te preocupes por los bichos blancos: son inofensivos. Llega hasta **el final del túnel de Arium, marcado por trazos verdes.**

El centro del nivel es una columna Aetherium con forma cuadricular y cuatro salidas laterales.

Aquí encontrarás más Fuentes Aetherium, **que abren nuevos caminos (los podrás reconocer facilmente porque estarán rodeados por círculos y rayas de distintos colores).** Llevan a zonas fuera de la realidad (como en *Monkey Island*, la excelente aventura de Lucas Arts para PC).

Finalmente, llegarás a un área de arena en la que el dios Marduk te atacará con rayos de energía. Vete por pasillos laterales y busca una zona de la realidad, donde se encuentre un espejo. **En la arena, refleja los rayos de Marduk para devolvérselos. Para ello tienes que mirar continuamente en su dirección y, de vez en cuando, subir por las rampas.**

Después de la victoria puedes tomar el medallón de Marduk. Mételo en el agujero triangular de la llave, para bajar la bola de energía eléctrica. **Carga tu látigo con la bola y golpea cinco veces (es suficiente para 25 latigazos).** El camino de la derecha del agujero de la llave te lleva a un pasillo Aetherium. Ve hacia la izquierda.

Sobre la losa azul, da un latigazo a la pequeña bola eléctrica. Atraviesa la puerta de al lado y nada hacia abajo en el canal de Aetherium. Dirígete a la derecha y corre hasta una gran rueda dentada. Da latigazos a otra bola de energía. **Aparecerá otro túnel Arium, que te lleva a una de las tres joyas del rey Salomón.**

Vuelve al pasillo con la rueda dentada y vuelve a repetir el proceso anterior hasta que tengas en tu poder las tres gemas. Finalmente llegarás a un área con forma de tubo. Coloca las tres joyas detrás de las columnas Aetherium. **¡Es el momento de pelear contra Marduk para liberar a Sophia y a la Humanidad!**